

ПОБЕДНЫЕ СТРАТЕГИИ И СОВЕТЫ ДЛЯ BF1942: THE ROAD TO ROME, COLD ZERO, FREELANCER И C&C: GENERALS
COMPUTER GAMING WORLD
Russian Edition
№6(13), ИЮНЬ 2003
ОПЕРАЦИЯ
S2 Silent Storm
Подробные Preview
JK: Jedi Academy
Первые скриншоты и информация
Deus Ex 2
Уоррен Спектор со товарищи делится сокровенным...
HALF-LIFE 2
ЭКСКЛЮЗИВНАЯ ИНФОРМАЦИЯ И ПЕРВЫЕ СКРИНШОТЫ
ОН ЖИВ!!!
Мы своими глазами видели продолжение лучшего шутера всех времен и народов!
ВОЗВРАЩЕНИЕ FULL THROTTLE II
смотри страницу 58
TECH: Тест: Джойстики и клавиатуры Первый взгляд: AOC LM720A. Philips ToUcam PCVC720K
№06(13), ИЮНЬ 2003
(game)land
ISSN 1683-4739
9 771683 473009 06>

Двойные обзоры – двойные стандарты



Почему *CGW* печатает по две рецензии на каждую хитовую игру?

В последнее время к нам приходит довольно много читательских писем со следующим вопросом: почему мы публикуем по одним и тем же играм и наши российские, и «альтернативные» американские обзоры?

Отвечаю по порядку. Во-первых, мы публикуем двойные обзоры далеко не по всем игрушкам, а только по самым хитовым или, скажем так, неоднозначным, – т.е. тем, которые одних приводят в восторг, а других заставляют скрежетать зубами от злости. А во-вторых, дело в том, что мы хотим давать своим читателям максимально оперативную и объективную информацию. Сейчас я поясню, что под этим имеется в виду.

В силу ряда организационных причин на получение и перевод американских материалов уходит значительное время - в среднем, около двух недель. Еще две недели занимает печать журнала - итого, задержка составляет уже месяц. Поэтому, когда выходит какая-нибудь заведомо хитовая игра, мы не ждем у моря погоды, а сразу же даем одному из наших российских авторов написать по ней обзор и тут же его публикуем. Так обеспечивается ОПЕРАТИВНОСТЬ. Ну а через месяц, получив и изучив рецензию англоязычного корреспондента, мы принимаем решение о том, печатать ее или нет. Как правило, решающим фактором здесь является то, насколько сильно оценка западного обозревателя отличается от мнения нашего соотечественника и насколько она аргументирована.

И здесь мы переходим ко второму важному моменту – ОБЬЕКТИВНОСТИ. Как вы, наверное, обратили внимание, все американские обзоры отличают два характерных признака – лаконичность и подчеркнутая «рецензионность». Т.е., по сути своей, зарубежные статьи представляют собой рекомендации: покупать или не покупать игру, и если покупать, то кому. Обзоры отечественных авторов всегда более развернуты, эмоциональны, а главное – более близки российскому читателю по духу и стилю. Отчасти это связано с нашей загадочной «русской душой», склонной к крайним оценкам и всегда ставящей чувства превыше разума, а отчасти – с засильем пиратства, когда каждый может купить любую игру по цене 100 рублей за диск, и в случае, если она ему не понравится, – просто выбросить. Так или иначе, публикация двух разных рецензий на одну и ту же игру обеспечивает ту самую пресловутую обьективность, которая отличает CGW от всех остальных отечественных игровых журналов.

Ну вот, надеюсь, мне удалось более-менее внятно ответить на вопрос, столь будоражащий наших дорогих читателей и попутно разъяснить вам нашу редакционную политику :).

В момент сдачи этого номера Лос-Анджелесе стартует всемирная игровая выставка под названием E3 *(Electronic Entertainment Expo),* и *CGW* посылает туда свой десант в составе вашего покорного слуги, великого и ужасного Льва Емельянова и всеми любимого Сергея Покровского (Бровченкова). Так что ждите в следующем номере эксклюзивный репортаж о самых интересных и значимых проектах, самые свежие скрины, интервью с известными разработчиками, а главное – многочисленные фотографии полуобнаженных девиц (т.н. booth babes), которые всегда стоят на подобных мероприятиях у стендов крупных компаний.

До встречи через месяц и удачной вам игры!

P.S. По обидному недосмотру в прошлом номере – 5(12)2003 – игра Cold Zero не получила заслуженного «Выбора редакции». Спешу исправить ошибку.

Сергей Лянге
Главный редактор

ЖУРНАЛ №1 О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ



ISSN 1683-4739

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ №77-12112 от 20.03.2002

Выходит 12 раз в год

06(13), июнь 2003

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, CGW;
e-mail: letters@cgw.ru; тел.: (095)292-3839;
факс: (095)924-9694; URL: www.cgw.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru
тел.: (095)229-2832; факс: (095)924-9694
Ольга Филатова filatova@skpress.ru
тел.: (095)974-2260; факс: (095)974-2263

РАСПРОСТРАНЕНИЕ
Руководитель отдела
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Менеджеры
Андрей Степанов andrey@gameland.ru,
Алексей Попов popov@gameland.ru,
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru,
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
тел.: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ООО «Гейм Лэнд»
117526, г. Москва,
Пр-кт Вернадского,
д. 105

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов

Финансовый директор
Борис Скворцов

Издатель
Сергей Бровченков



ЗАО «СК Пресс»
1109147, Москва,
ул. Марксистская, 34
корп. 10

Генеральный директор
Леонид Теплицкий

Издательский директор
Евгений Адлеров

Издатель
Николай Федулов





УЧРЕДИТЕЛИ И ИЗДАТЕЛИ
Журнал «**Computer Gaming World Russian Edition**» издается по лицензии **Ziff Davis Media, Inc.** 28 East 28th Street, New York, NY 10016, US

Типография
OY **ScanWeb**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 45 000 экземпляров
Цена свободная



ЭКСКЛЮЗИВ

46 **Half-Life 2**

После пяти лет гробового молчания Valve наконец-то обнародовала первые сведения о величайшем сиквеле всех времен и народов. Журналисты *CGW* оказались первыми, кто был допущен к игре. Читайте наш эксклюзивный репортаж.

COMPUTER GAMING WORLD Russian Edition

№06(13) ИЮНЬ 2003

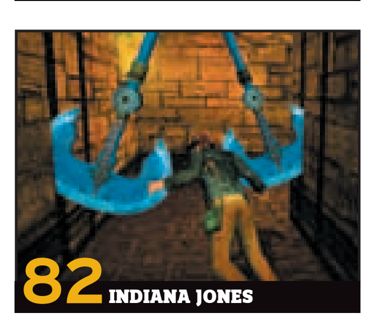

Когда пространство вокруг тебя
заполнят свистящие пули,
а рука твоя беспощадно
нажмёт на курок...
Когда враги твои падут на землю
умываясь кровью своей,
и тела их остынут быстрее
чем ствол твоего
пистолета...
COLD ZERO
финальный отсчёт
Посмеешь ли ты вступить на дорогу ведущую в АД?
JoWooD Productions
REVOLT GAMES

«Они носятся над полем боя, как супергерои 40-х годов!»

66 **BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS OF WORLD WAR II**
Иногда правда кажется невероятнее любой выдумки. Спросите любого фашиста с фаустпатроном за спиной – и он подтвердит вам это.


62 JEDI ACADEMY


80 RAVEN SHIELD


82 INDIANA JONES

Preview

Review


26 **READ ME**
Безумное лето в *Vice City*...


10 **ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM**
Мелкосерийные образцы из параллельной вселенной.


FIREFLY STUDIOS
STRONGHOLD
CRUSADER™
FIREFLY
1С
ФИРМА «1С»

Территория новостей

За месяц. Ретроспектива. В фокусе. Главное. Для вас. **СЕРГЕЙ ЖУКОВ**

Для многих последний месяц весны ограничивается первомайскими демонстрациями и чествованием ветеранов в День Победы. В лучшем случае, к короткому списку празднеств добавляются именины. Что же до жителей нашей культурной столицы, то в этом году на их голову до кучи свалился день рождения города – праздник для высокопоставленных гостей. Коренные петербуржцы спешно ищут пути отступления на своих авто из наполовину перекрытого селения, где их никто не ждет к столу. Не успевшие или не захотевшие уехать невольно подарят «железному коню» чудесные семь дней отдыха в последнюю неделю месяца.

Гонки

Отношение Codemasters к любителям гонок столь же странно, как и поведение администрации города Петра в отношении его жителей. Их раллийный шедевр *Colin MacRae Rally 3*, затертый до дыр владельцами PlayStation 2 и Xbox, вскорости обретет продолжение для этих же платформ. Счастливым консольщикам обещают переделанный движок, новые режимы гонок, более продвинутое отображение записей пройденных трасс и море прочих добавлений/ изменений. Что же касаемо стойких поклонников PC, то до них, дай бог, в ближайшее время доползет третья часть симулятора.

Другой гоночный сериал, к счастью, более лоялен к ПК. Развлечения, относительно регулярно выходящие под маркой *Need For Speed*, в лице последней на сегодняшний день части с небьющимися пластмассовыми моделями дошли до позорного минимума. Задумавшись над многочисленными жалобами игроков, Electronic Arts анонсировала *Need For Speed Underground*, в которой нам таки ж вернут деньги и тюнинг машин. Но EA не ограничилась получением разрешений именитых компаний на воспроизведение первоклассных тачек (которых, кстати, два десятка), наняв еще и голливудского специалиста по эффектам, на которого возложена ответственность создания ощущения быстрой езды. О времени выхода седьмой части серии пока ничего не известно.

Action

На фоне Electronic Entertainment Expo потихоньку раскрывают свои секреты и другие компании. Так, Troika Entertainment анонсировала продолжение *Vampire: The Masquerade* – проекта во многом неудачного и многими позабытого. Экшен от первого лица с элементами RPG базируется на движке еще не вышедшей *Half-Life 2* и активно использует наследие одноименной настольной игры. В качестве основного рулевого элемента выступает набор очков опыта главгероем в процессе откусывания голов восставшим из могил еретикам. Хотелось бы надеяться, что получаемые experience points будут влиять на альтер эго, а не просто служить *Vampire: The Masquerade – Redemption* пустым пиаром.

«Серьезный Движок» от *Serious Sam* тоже находит своих покупателей. Корейская студия Delphi Eve Entertainment лицензировала *Serious Engine* для своего якобы насквозь оригинального шутера *Nitro Family*. Основное внимание этого слегка ненормального произведения акцентировано на присущей нам тяге к жестокости, красоте и чувственности. Экзальтированные корейцы машут руками и плюются в сторону журналистов странными словосочетаниями вроде dual-hand weapon system, hyper bombling system и ecstasy-running mode. Ближе к Рождеству смысл этих загадочных фраз станет понятен.

Соседи корейских умельцев – китайская компания Kungfu Studios – также намерены порадовать нас собственной вариацией беготни от первого лица. На сей раз все просто, и будущий шутер посвящен всего лишь войне во Вьетнаме. Командно-тактическая забава с патриотическим названием *Vietnam War: Ho Chi Mihn Trail* расскажет нам о скитаниях отряда американских коммандос, отбившегося от основного подразделения. Прогулка по территории Вьетнама затянется на шестьдесят с лишним миссий, на протяжении которых мы будем предоставлены самим себе. Лишь редкие налалмовые атаки будут сигнализировать нам, что мы не одни в негостеприимном мире.

Не отстает от всеобщего помешательства на FPS и студия GlyphX, анонсировавшая собственный экшен *Advent Rising*. Подрывавшаяся ранее на создании роликов GlyphX для своего детища лицензировала свежий *Unreal Engine* и в качестве сценариста взяла Орсона Скотта Карда – известного писателя, автора сюжета и диалогов для адвенчур *Loom* и *The Dig*. К последовательному выходу планируется сразу три части шутера, напичканных не только разнообразным арсеналом и управляемой техникой, но и весьма экзотическими способностями героя к телекинезу. Главный герой – Гидеон Уайт – попадает в число уцелевших после геноцида, учиненного могущественной расой инопланетян, поставившей себе целью стопроцентное покорение галактики. Весьма пессимистическое начало.

Забравшиеся под крыло LucasArts авторы *Giants: Citizen Kabuto* решили напомнить о себе и заодно внести определенное разнообразие в толпу мрачно настроенных FPS. Их новый не менее безголовый проект *Armed & Delirious* расскажет об интернациональной дружбе человека, двух инопланетчиков и робота. Согласно сценарию, безусая толпа будет весело грабить пролетающее мимо мирное население космоса, постепенно втягиваясь в борьбу с межгалактическим тираном. Самое забавное, что авторы утверждают, будто их история основана на реальных событиях. В конце года мы наверняка узнаем, так ли это.

А теперь немного «горячего» материала, взятого из новосветских источников. Западные журналы постепенно начинают печатать предварительные обзоры грядущего *Half-Life 2*, сопровождающиеся картинками соответствующего содержания и привлекательности. Из них становится очевидно, что разработка *HL2* протекает уже без малого пять лет (что это, соревнование с *Freelancer*?). Игра базируется на новом графическом движке Source Engine, который якобы совсем не устарел к сегодняшнему дню и не успел еще покрыться плесенью (учитывая обещанную поддержку допотопных видеокарт вроде Riva TNT, визуальный ряд вызывает серьезные опасения за свое будущее). Впрочем, среди вкусностей новоиспеченного движка значатся поддержка DirectX 9, bump-mapping, модели из пяти тысяч полигонов каждая, комплексное освещение и тщательно воспроизведенная мимика персонажей.

Сюжет *Half-Life 2* продолжит плести паутину вокруг Гордона Фримена, переквалифицировавшегося из ученых в спецагенты. Сценарий пишется все тем же автором. Легкая рука Марка Лейдлоу на сей раз будет неоднократно переносить нас по параллельным мирам. В качестве неожиданных поворотов писатель обещает дикие альянсы с враждебными в прошлом монстрами. Подаваемая небольшими порциями история полностью предоставит игроку поле деятельности, и растянется на сорок часов увлекательного геймплея. Убедиться в том, что вышеописанное соответствует действительности, мы сможем уже этой осенью – релиз *Half-Life 2* намечен на 30 сентября.

Стратегии

В отличие от упомянутых выше Codemasters, ориентирующих в последнее время свои продукты на рынок консолей, некая Rapid Eye Entertainment совместно с Sony Online Entertainment разрабатывает RTS исключительно для PC. Несмотря на наличие в титрах онлайнового отделения Sony, игра будет насквозь оффлайновой. *Lords Of EverQuest* – не что иное, как выходец из вселенной небезызвестной MMORPG. Мы выступаем в роли правителя земли Антоника, жаждущего поиметь в

свое распоряжение могучий артефакт. В распоряжении супостата ролевая система развития юнитов, свыше сотни заклинаний, тысячи разнообразных шмоток, три противоборствующих стороны, возможность переносить наиболее развитых персонажей по миссиям и семьдесят пять часов, вычеркнутых из жизни. Чудо сие ждет нас так же осенью.

Что же до очередного шедевра от Firefly Studios, то срок его выхода пока не известен. В один прекрасный день авторы весьма успешного фортификационного симулятора *Stronghold* перенесут игрока с загаженных средневековых площадей в безграничный космос. *Space Colony* будет представлять собой пособие для юных колонизаторов, предлагая несчастному игроку самолично заняться разведением колоний на далеких планетах. Информации о проекте пока мало, но вряд ли нас ждет какая-то сенсация.

Онлайн

Зато наивные ваятели из ArenaNet явно пытаются оглушить общественность анонсом грядущей *Guild Wars*. Согласно заявлению разработчиков, их MMORPG поразит пресытившихся онлайновыми развлечениями игроков масштабностью баталий между гильдиями (видимо, о *Shadowbane ArenaNet* в своей глуши не слышали). *GW* планируется в виде симбиоза игр а-ля *Baldur's Gate* или *Icewind Dale* и обычной MMORPG. В качестве действительно серьезного преимущества выступает свободно деформируемый ландшафт и... совершенно (то есть абсолютно) бесплатный (то есть ничего не надо платить) доступ! Последний, правда, грозит лишь жителям США и Канады. Остальным, как всегда, придется расставаться с кровно заработанными каждый месяц.

Удержать игроков путем сокращения их расходов стремятся и авторы *Dark Age of Camelot*. Совсем недавно они анонсировали подарочный аддон *DAoC: Foundations*, вносящий в игру возможность покупки недвижимости. Обещано максимальное соответствие действительности, подкрепленное шкафами, кроватями, деревянной сантехникой и прочими деталями интерьера. Стоимость домов и мебели также будет соответствующая, посему начинающим игрокам разжиться личной хибарой не светит. Дополнение станет доступно для скачивания в июне месяце.

Неугомонная Microsoft не собирается ограничивать свои источники онлайновых доходов серией *Asheron's Call*. Ее новый проект под названием *Mythica* призван собрать под одной «крышей» поклонников скандинавской мифологии. Основной особенностью игры является то, что попадающие в него пользователи являются викингами-ветеранами, подставившимися под топор и ныне пьянствующими на просторах Вальхаллы. Серверы, способные выдержать по три тысячи алчущих норвегов, предоставят 250-300 квадратных километров пространства для исследования. В далеком будущем намечается непременный Рагнарек с последствиями, во что легко верится, учитывая постоянную заботу о мире Dereth и его ежемесячные апдейты. В числе прочих мелочей в списке достоинств числятся и многолюдные побоища. Видимо, это стало в последнее время очень модно.

Интриги

Столь же популярны сегодня бесконечные интриги и слухи, просачивающиеся в СМИ и касающиеся в основном продажи крупных издательских компаний и сомнительных слияний. Чемпионом по этой части является старушка Sega, испытывающая после провала двух своих консолей перманентное помутнение рассудка. За короткий срок Sega умудрилась объявить и тут же отказаться от союзов с Sammy и Namco. На очереди Electronic Arts и Microsoft. Как поведет себя администрация легендарной компании в отношении этих монстров пока неизвестно, но вполне предсказуемо, учитывая предыдущие выкрутасы.

Как ни странно, но печальный пример Sega Dreamcast действует не на всех одинаково. То и дело в игровых изданиях появляются ошеломляющие заявления никому неизвестных компаний о разработке очередной консоли. Так, некая Digital Interactive Systems Corporation анонсировала свою платформу под названием *DISCover*, которая будет проигрывать... обычные компьютерные диски, только на телевизоре. Иными словами, имеем казуальный компьютер, оборудованный видеокартой с TV-Out, запаянный в неразборную коробку. Смысл в подобных технологических новинках отчаянно стремится к нулю.

Еще один сюрприз приготовила нам Infogrames, переименовавшаяся в Atari. Владельцам марки стало мало одного владения оной, и глобальные перемены постигли все без исключения отделения компании, включая дочерних ремесленников, выпускающих маразматические забавы по лицензии Hasbro. Учитывая, что имя Atari многими позабыто за давностью времен, сей шаг кажется слегка странным. С другой стороны, заслуженных игроков со стажем более десяти лет не так уж и мало. Возможно, кто-то из них и пустит ностальгическую слезу, увидев на коробке знакомый логотип.

Все подряд

Не менее потрясающей (в определенных кругах) новостью поделилась и Electronic Arts. Недавно была объявлена вторая часть симулятора писающих человечков *The Sims*. Маразматические приключения в стиле тамагочи будут качественно отличаться от оригинала за счет нового полностью трехмерного движка. О принципиальных отличиях геймплея говорится, что на сей раз мы начнем взращивать нашего подопечного в буквальном смысле с пеленок. Многие действия игрока будут носить судьбоносный характер для симлянина. Полная же нирвана наступит с возможностью селекционирования персонажей для (только вдумайтесь!) передачи генетического кода. Готов поспорить, что волна возмущений по поводу насилия в играх плавно перетечет в обвинения электронных развлечений в наркотическом воздействии и переманивании человека в виртуальный рай.

Помимо *The Sims*, продолжением обзаведется и очень поездатый *Microsoft Train Simulator*. В сиквеле не обойдется без новых моделей вагонов и локомотивов, а также свежесклеенных трасс из различных точек земного шара. Отрадно, что мы, наконец, получим не безжизненные локации, напоминающие постъядерный мир, а населенные жителями территории. Надеемся, что и режим карьеры будет вплетен в общую канву столь же естественно и непринужденно. В противном случае играть во вторую часть будет столь же неинтересно, как в первую, а главное — бессмысленно.

Продолжает тему симуляторов компания Big City Games, поведавшая о планах по выпуску *Air Raid: This Is Not a Drill*. В анонсе значится не что иное, как anti-aircraft arcade sim. Мы выступаем в качестве матроса американского корабля, в чье попечение доверено оружие ПВО. На протяжении сотни миссий нам предлагают сшибать летящие с разных сторон вражеские самолеты. Для особо ненормальных предусмотрен мультиплеер, где на одном корабле займут места шесть игроков — каждый за своей зениткой. Впечатление такое, что Big City Games спала все это время глубочайшим сном и понятия не имеет о сотнях римейков Паратрупера.

Очнулись ото сна и создатели *Prince of Persia*, озадачившись сходу созданием продолжения давнишнего хита. В качестве движка используется основа малоизвестного проекта *Project B&G*. Как и ранее, основное внимание уделяется плавности движений и анимации принца. Обещают также повышенное взаимодействие с окружающим миром и максимально удобное управление с послушной камерой. По сложившейся традиции владельцы PC увидят шедевр после вечно счастливых обладателей консолей.

Впрочем, сказочную жизнь можно встретить теперь не только в *Prince Of Persia*. Некая фирма GiNormous усиленно работает над стратегией по мотивам сказок народов мира, да еще и с поддержкой многопользовательских потасовок. На полном серьезе планируется участие трех поросят, Красной Шапочки, Серого Волка и целой толпы других героев детсказок. Цель каждого из них — добраться до злобной Матушки Гусыни и бесстыже надругаться над пернатой старушкой. Игра, скрывшаяся под характерным названием *World Fables*, использует собственный движок и активно ищет издателя.

Продолжается активное использование темы Второй мировой. Gotham Games анонсировала одноименный квест по мотивам фильма 60-х годов *The Great Escape*. По сюжету, группа военнопленных ищет пути побега из концлагеря. Каждый из героев обладает уникальными возможностями: один открывает любой замок, другой непринужденно вытаскивает копеечную монету из нагрудного кармана, а третий лихо маскируется под фрица. Используя свои таланты и подручные средства, беженцы будут прокладывать путь от резервации до родных пенат. Слезно обещано умелое сочетание экшена и stealth элементов.

Любителям хорошего adventure предназначен анонс *Full Throttle: Hell On Wheels* — сиквела культовой в прошлом игры. Бен со своей бандой Polecats будут бороться с загадочным недоброжелателем, угрожающим свободе на дорогах. Судя по пресс-релизу, на наши головы свалится вовсе не квест, а некое подобие шутера, где главный герой разъезжает на шикарном мотоцикле и вместо витаминов и биологически активных добавок употребляет пиво неограниченными дозами. Брожение по негостеприимным улицам делится на три десятка уровней. Ровно столько же оружия тимуровец Бен таскает в своих карманах. Судя по выложенным на сайте немногочисленным скриншотам, нас ждет скорее *Hell On Monitors*. Остается надеяться, что за оставшееся время этот ужас будет доделан и на свет не выползет очередной гаррипоттер с угловатыми ручонками и вусмерть размазанными текстурами.

ИЗДАТЕЛЬ: **1C** РАЗРАБОТЧИК: **NIVAL INTERACTIVE** ЖАНР: **TURN-BASE STRATEGY** ДАТА ВЫХОДА: **СЕНТЯБРЬ 2003**

МИХАИЛ РАЗУМКИН

ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM

МЕЛКОСЕРИЙНЫЕ ОБРАЗЦЫ ИЗ ПАРАЛЛЕЛЬНОЙ ВСЕЛЕННОЙ

Вероятно, многие постоянные читатели *CGW* удивились, увидев нашу новую обложку, точнее иллюстрацию, якобы принадлежащую знаменитой суперреалистичной TBS *«Операция Silent Storm»* от Nival, основанной на событиях Второй мировой. Не меньше были удивлены и мы, когда на прошедшей в марте Конференции Разработчиков Компьютерных Игр (КРИ) увидели эти роботизированные бронекостюмы в реальном геймплее. А как же историческая достоверность, спросите вы. Ответ на этот и многие другие вопросы ищите далее.

Одного лишь просмотра представленного на КРИ ролика хватило нам, чтобы понять необходимость срочного посещения засекреченного объекта, где день и ночь ведется работа над игрой, которой вполне по силам стать королевой своего жанра. И пусть вполне играбельная версия S^2 завлекала посетителей КРИ со стенда «1С», но понять и оценить все постигшие проект изменения всегда лучше в стенах офиса разработчиков.





Как в хорошей RPG, в S^2 после генерации персонажа можно перераспределить очки между его основными признаками.

КАК ОНО БЫЛО

Начнем с краткого содержания первой серии (см. сентябрьский номер *CGW* за 2002), чтобы ввести в курс дела читателей, в первый раз услышавших о S^2. Итак, в недрах Nival вот уже несколько лет разрабатывается пошаговая стратегия с элементами RPG (по типу *Jagged Alliance*), основанная на событиях Второй мировой войны. Игра использует совершенно невероятный трехмерный движок, досконально просчитывающий каждую мелочь. Это позволило ввести в игру около 75-ти видов реально существовавшего оружия тех времен со всеми его характеристиками, а главное – дало возможность игроку разносить в щепки буквально все на своем пути. Вы выбираете одну из двух сторон конфликта, а дальше небольшим отрядом начинаете продвигаться по сюжету, набирая очки опыта и прокачивая различные характеристики героев. Последних обещает быть изрядное количество (аж по 20 на каждую из сторон). Все они поделены на шесть основных специальностей, и... в это очень интересно играть.

Несложно посчитать, что с момента нашего прошлого знакомства с игрой минуло уже более восьми месяцев – срок весьма немалый. И если тогда игра еще представляла собой какие-то разрозненные куски, то теперь все выглядит почти как релизная версия (Beta v0.9). Хотя долгий процесс тестирования и доводки еще впереди.



Герои «по умолчанию» не очень-то колоритны, лучше сразу перейти к созданию собственного творения.

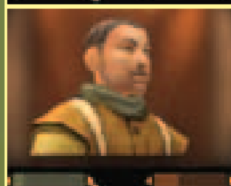
НАЧАЛО ПУТИ

Мы же принимаемся вкушать то, что вам еще только предстоит увидеть где-то в начале осени. Все начинается с выбора стороны конфликта и уровня сложности. Враждующих партий по-прежнему две: союзные силы и немецкая Ось. Хотя вместе с упоминаниями достославных робокостюмов в воздухе неоднократно звучала фраза о некой третьей стороне, при этом на все вопросы прессы ниваловцы старательно отмалчивались и делали таинственные лица. Да, сюжетная часть игры на данный момент – это, пожалуй, единственное белое пятно, оставшееся на теле S2.

Думаю, кому отдать свое предпочтение, вы определитесь без особого труда (серьезных преимуществ у сторон все равно нет), а вот перед выбором сложности игры стоит подумать. Это скажется не только на уровне противостоящих вам врагов, но и на таких понятиях, как жизнь и смерть. К примеру, на easy вы спокойно можете потерять половину группы. Останется лишь вынести своих товарищей с поля боя, ведь как только отряд покинет игровую локацию, здоровье тяжелораненых волшебным образом восстановится. Уже на normal вам самим придется выхаживать раненых, а для оказания серьезной медицинской помощи вообще нужно будет прогуляться до базы. Про hard же я предпочту умолчать. Стоит лишь добавить, что работа над балансом уровней сложности все еще ведется, и в релизной версии все может круто измениться. Но в любом случае смерть или бессознательное состояние главного героя – это однозначный Game Over.

Разобравшись со сторонами конфликта, вы переходите на экран выбора главного героя, где придется либо удовлетвориться предложенными шестью вариантами, либо полностью создать своего. Несмотря на то







Оби Ван Кеноби, Санчо Панса или дядюшка Том – какой из персонажей больше соответствует вашей натуре?

ПОЧТИ КИНО

Чересчур повышенное внимание к деталям со стороны создателей поражает даже меня, известного ценителя достоверности и реалистичности. Примеров – масса: холодное оружие, застревающее в стволах деревьев, вода, льющаяся из пробитых бочек, слетающие с голов бойцов шлемы, осыпающийся с елей иней. А чего стоят модели персонажей, по детализации превосходящие даже некоторые FPS! Вот еще одно подтверждение того, что в Nival работают настоящие маньяки: снайпер имеет целую кучу позиций для ведения стрельбы, взятых из реальной жизни. А уж как он перезаряжает винтовку... Полюбуйтесь сами.

Тренировка перед боем не помешает. Шутка, это просто постановочный скрин, ведь качество движка S^2 позволит вам без труда создать собственный комикс по мотивам Второй мировой.



ИНТЕРФЕЙС

Игра общается с вами на вполне понятном языке. Видимые враги подсвечиваются выразительными иконками. Есть свои обозначения и для улик – не дайте букве «i» покинуть зону боевых действий!

В нижней части экрана сосредоточено управление игровым процессом. Там отображены активный герой и выбранное им оружие (с указанием боезапаса). Есть возможность переключаться между товарищами по группе. В правом углу расположились иконки восьми основных команд. Большинство из них узнаваемы: точность стрельбы, тип передвижения, тип ведения боя, выбор стороны обзора. Но есть и пара новичков: возможность передвижения боком (это же стрейф!), а также скрытность (о ней читайте во врезке о скауте).



Союзники и наци, все работы хороши, выбирай на вкус. Почему-то мне откровенно нравится немецкая медичка. Жаль, нельзя создать подразделение «разящего красного креста», у фрицев всего два медика!



что каждой профессии соответствует строго определенный тип одежды, в игре есть возможность подобрать своему герою особый мундирчик, а также смастерить ему лицо и, наконец, определиться с полом. Кроме внешнего вида, каждый боец характеризуется тремя основными признаками, такими, как сила, ловкость и интеллект, а также тремя второстепенными (напрямую связанными с первыми): количеством AP, здоровьем и умением уклоняться. За ними следуют 10 навыков (также связанных с предыдущими параметрами): стрельба, стрельба очередями, рукопашная, метание, снайперское дело, скрытность, обнаружение, инженерное дело, медицина и способность прерывать атаки противника. А распределение баллов между этими позициями и дает профессию, точнее, наоборот. Каждой из профессий соответствует некое определенное распределение стартовых значений первичных атрибутов и навыков (у снайпера выше интеллект, у гренадер – сила). Но при создании героя вы вольны все это подкорректировать, то есть перераспределить очки между базовыми характеристиками (например, сделать медика более сильным). Такие вольности могут значительно повлиять на поведение воина во время боя, но профессиональные качества останутся неизменными (форма одежды, дерево умений и способность быстро обучаться в сфере своей деятельности). Как вы помните, всего профессий шесть: солдат, медик, гренадер, снайпер, инженер и скаут. Пока это только рабочие названия, не скажу про других, но в русскоязычной версии игры у «скаута» есть все шансы превратиться в «разведчика».

СВОБОДА ВЫБОРА

Получив первое задание, вы покидаете родную базу и сперва попадаете на глобальную карту, где нужно выбрать один из доступных регионов. После этого открывается локальная карта местности, на которой будут отображаться ваша группа, база и вероятные пункты назначения. Почему вероятные? Во-первых, потому что двигаться по сценарию вы сможете, только добывая так

Интервью с PR-менеджером компании Nival Interactive Юрием Маркиным. *Начало. Продолжение на странице 12.*

CGW: Как долго ведется работа над проектом?

Юрий Маркин: Мы работаем над ним уже без малого 2.5 года.

CGW: Несколько слов об истории возникновения названия.

Ю.М.: Мы стремились дать игре название, которое бы наиболее точно отражало ее содержание, то есть диверсионные операции в тылу врага с возможностью тотального разрушения игрового мира. За первую часть отвечает *Silent*, за вторую – *Storm*. Это название показалось нам очень удачным, поэтому когда дело дошло до того, чтобы придумать игре русское название, мы просто добавили слово «операция», которое, как нам кажется, только усиливает первое впечатление об игре.

CGW: Какие игры оказали основное влияние на работу?

Ю.М.: *Jagged Alliance, Commandos, Soldiers of War, Fallout, Fallout Tactics, UFO* – можно продолжать этот список очень долго, но перечислить все наши любимые игры, лучшие элементы которых мы хотели бы видеть в Silent Storm, все равно невозможно.

CGW: Насколько помогло привлечение иностранного спеца, да и как он вообще к вам попал, если не секрет?

Ю.М.: Шон Линг – очень важный участник процесса разработки *Silent Strom* – он занимается проработкой характеров и предысторий всех персонажей, отчасти их характеристиками, пишет все диалоги, реплики. К слову, чтобы хоть как-то оценить важность этой работы, попробуйте сами одну и ту же фразу, например, «Вижу врага!», сказать 40 раз по-разному.

Общая концепция игры и сюжетная линия Шону очень нравится. А нашли мы его при помощи Интернета, где разместили объявление о том, что ищем человека для написания текстов и диалогов к игре типа *Jagged Aliance*. Кто-то из знакомых Шона сообщил ему о вакансии, и при первой встрече он сказал: «А я писал тексты и диалоги к *Jagged Aliance*». Мы поняли, что это тот человек, который нам нужен. С тех пор мы активно сотрудничаем.

CGW: А, собственно, почему вы выбрали именно 3D, да еще такой навороченный движок, хотите покорить мир?

Ю.М.: Дело в том, что в нашей игре мы стремимся предоставить игроку максимальную свободу действий и возможность использовать те тактические приемы, которые бойцы диверсионных отрядов применяли во времена войны. Поэтому без реальной физики нам было просто не обойтись. Ведь согласитесь, очень сложно представить, что маленький деревянный заборчик нельзя взорвать гранатой только потому, что дизайнер карт очень хотел облегчить себе жизнь. Получается, что реальный жизненный (или почерпнутый из кинофильмов) опыт в данном случае не работает, это делает процесс прохождения игры менее увлекательным. А полное 3D и реальная физика должны позволить нам в значительной степени решить эту проблему.

CGW: Существовала ли идея панзеркляйнов изначально или она пришла позже? Что послужило основной причиной их появления?

Ю.М.: Панзеркляйны появились в игре после того, как игровой движок был уже почти готов. Мы очень быстро поняли, что стремление разрушить все и вся – совершенно естественное, поэтому для его воплощения надо предоставить игроку реально мощные средства. Но проблема состояла в том, что действительно мощные пушки смогут носить только специально подготовленные персонажи. А это означало бы, что в состав отряда игрок был бы вынужден включать хотя бы одного такого бойца, что сильно ограничило бы его свободу в формировании диверсионного отряда своей мечты. Тогда мы решили, что для мощных пушек нужен универсальный носитель, которого мог бы использовать каждый боец вашего отряда. Так появились панзеркляйны, которые, кстати, позволили нам решить еще одну важную задачу – поднять верхний уровень развития отряда персонажа. Ведь в играх подобного рода довольно часто наступает момент, когда у игрока уже есть лучшее оружие и броня, а все новонайденное снаряжение он просто игнорирует. А с по-

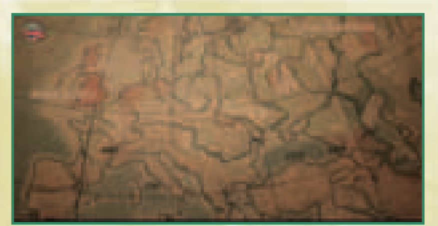
ПЕРКИ? НЕТ, УМЕНИЯ!

После достижения очередного уровня каждый из героев может освоить одно из полезных умений. Например, скаут может получить бонусы ко всем характеристикам, если будет работать вдалеке от основной группы (умение Solo). Всего их по 27 штук на профессию, и все они связаны в своеобразное «дерево развития», то есть чтобы достичь чего-то более крутого, нужно сперва выучить несколько предыдущих. Причем получить их все, даже играя только одним персонажем, невозможно, так что лучше изначально продумать весь маршрут роста.



Первая миссия, отряд нашего главреда готов к бою: два снайпера, скаут, медик и всеобщий любимец – гренадер Тарас Петренко.

называемые улики, каждая из которых откроет вам доступ к следующей сюжетной миссии. Причем распределение улик по игре каждый раз происходит по-новому, образуя более 65000 вариаций. Однако сам набор игровых зон не бесконечен – их всего 24. По минимуму вам необходимо будет пройти семь таких участков, но обычно, чтобы закончить игру, требуется выиграть 10-20 «боев за улики». На уровне все улики помечены иконкой (i), поэтому обнаружить свою цель не составляет труда. Но при этом не стоит особенно увлекаться второстепенными боями, так как улика вполне способна «погибнуть» или просто «покинуть» игровую территорию.



Как вы видите, действия игры будут происходить на территории трех стран: Германии, Англии и СССР.



Количество сюжетных миссий (i) на локальной карте целиком зависит от успешности завершения ваших предыдущих операций.

ВЕЗДЕСУЩАЯ БАЗА

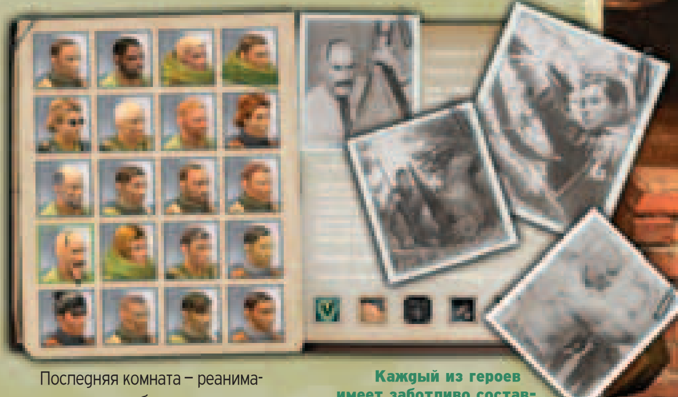
Какая же нормальная стратегия может обойтись без нормальной базы? Правильно, поэтому и в S^2 деятельность вашего подрывного отряда начинается именно там (хотя прежде чем очутится на этом вожделенном обьекте, вам предстоит выполнить несколько одиночных заданий).

База состоит из четырех комнат. В первой вам придется набрать себе компаньонов (до пяти человек). Конечно, никто вам не запрещает пройти всю игру в одиночку, но по достоинству оценить игровой процесс вы сможете, только управляя командой бойцов. А вот ее состав уже всецело зависит от вас. На выбор каждой из сторон предлагается по двадцать профи военного дела всех специальностей. Причем идея игры состоит в том, что, по сути, все они универсалы, то есть хрупкой медсестре ничего не стоит взвалить себе на плечики огромный фауст-патрон, а могучему гренадеру – воспользоваться аптечкой. Другое дело, что из этого выйдет? Скорее всего, медработница не сможет попасть даже в стоящего напротив нее врага, а в неумелых руках солдата лекарственные снадобья будут не так действенны. Однако вам ничего не стоит сделать из медика хорошего подрывника и наоборот. Нужно просто постоянно использовать специфические навыки соответствующей профессии (хотя спецы своему делу будут обучаться куда успешнее).

Следующие два помещения представляют собой арсенал и склад. Лучше туда все же заглянуть, так как от вооружения и экипировки будет напрямую зависеть судьба вашего отряда. Изначально арсенал достаточно серьезно ограничен, но по мере продвижения по игре он будет пополняться, так что не ленитесь каждый раз проверять все «ящики» – вдруг подкинут что-нибудь чрезвычайно убойное. Кстати, не стоит брезговать холодным оружием и пистолетами – в умелых руках они не менее опасны, чем знаменитый «Томсон», пусть и обладают заметно меньшим радиусом действия. Замечу также, что поскольку вы находитесь на службе у государства, то и все товарно-денежные отношения в игре устранены. Вы просто берете все, что имеется в наличии. Другое дело, что это «наличие» не всегда соответствует вашим запросам.



Немецкая база. Диверсионный отряд заглянул на склад – вдруг завезли свежие аптечки. Обратите внимание, с каким старанием прорисована каждая деталь помещения.



Каждый из героев имеет заботливо составленную легенду и искусно выполненную художниками «Нивала» фотографию «из прошлого».

Последняя комната – реанимация, она понадобится вам, только когда вы пожнете первые тяжкие плоды войны.



Подбор оружия – дело ответственное. Ведь каждый из героев постепенно привыкает к своему стволу, начиная точнее из него стрелять, чаще вышибать «критикалы». Поменяв оружие (даже на ту же модель), вы потеряете эти бонусы, и привычку придется вырабатывать вновь.

RPG!?

К сожалению, ролевые моменты игры целиком заканчиваются на накоплении и распределении опыта у героев. Общения с NPC сведено до минимума. Даже в тех немногих диалогах, что вам встретятся по ходу игры, вы будете лишь ничего не способным изменить слушателем. А столь проработанные биографии героев вообще никак не влияют на сюжет. Так что обнаружить тайную сторону жизни одного из ваших подопечных вам не удастся.

Кроме сюжетных существуют еще и случайные миссии (красный ромбик с физиономией противника). Они появляются в режиме реального времени, и вы вполне можете «напететь» (в прямом и переносном смысле) на одну из них, спеша к базе с раненными товарищами на плечах. Главное же предназначение таких зон – обеспечить ваш отряд постоянной подкачкой вожделенного опыта, а также новыми образцами оружия. В первом же случайном столкновении я разжился довольно мощным автоматом и более совершенной винтовкой.

Правда, несмотря на такое разнообразие, в «Операции Silent Storm» всего две концовки: либо победа, либо поражение.

И ГРЯНУЛ БОЙ

Безусловно, самая захватывающая часть игры – это сражения. Чтобы не наделать ошибок, начинать всегда лучше со случайных поединков. Хотя их состав и сложность могут серьезно меняться. Я, например, в первом же своем бое нарвался на автоматчика и чуть не потерял Тараса. А в это время многоуважаемая Шейн Трейси залихватски выделила всю свою группу (будто играя в RTS), подбежала к противнику, и всей толпой открыла огонь по ближайшему из них. Тот даже не успел сообразить, что произошло. Кстати, одновременное ведение огня целым отрядом является настоящим открытием *S2*... и оказывается весьма действенным.



Каждый из взрывоопасных объектов имеет несколько стадий разрушения.



Работая на высоте, снайпер имеет серьезное преимущество по обзору.



Попытка немецкого диверсанта покинуть здание была прервана интераптом патрульного. Не помог даже хваленый гранатомет.

Интервью с PR-менеджером компании Nival Interactive Юрием Маркиным.

Продолжение. Начало на странице 12.

явлением панзеркляйнов такой момент сильно отдвигается – ведь для них тоже есть разные по эффективности пушки... Кроме того, наши персональные бронекостюмы обеспечили игрока и достойными противниками до самого финала – враги тоже активно использует это чудо вражgебной техники.

CGW: Расскажите о наиболее интересных изменениях, произошедших в игре с момента начала разработки: что появилось внезапно, что пришлось убрать?

Ю.М: Внезапно появилась наша любимая система генерации сюжета. Дело в том, что изначально было придумано порядка 7 различных вариантов сценариев для игры, каждый из которых был весьма неплох, но при этом ни один нас до конца не устраивал. Некоторые мы решили скомбинировать, постаравшись при этом максимально увеличить replayability игры, позволив игроку воспользоваться различным сюжетным веткам. Не менее внезапно, чем генератор сюжета, в игре появилась масса мелкосерийных образцов оружия, поскольку наши художники питают страсть к трехствольным агрегатам со снайперскими прицелами, японскому холодному оружию и прочим полезным вещам.

Больше всего нам жалко, что мы отказались от танков, пушек и прочей военной техники, в которой игрок мог бы ездить по игровым зонам. Но на то были серьезные причины. Во-первых, действия игры происходит за линией фронта, а там с танками и бронетехникой не густо. Во-вторых, просчет всех вещей, связанных с передвижение танка по зоне, при нашей физической модели потребовал бы совершенно иных вычислительных мощностей. Чтобы не быть голословным, приведу пример: танк едет по мосту, который вражеский боец взрывает из гранатомета. Танк с шумом проваливается в реку, а потом игрок может пойти попить чайку, так как игра должна просчитать процесс разрушения моста, повреждения, нанесенные танку, а потом еще прикинуть, что с ним произойдет, когда он упадет на землю под мостом. Разумеется, это далеко не полный список расчетов движка игры.

CGW: Были ли забавные казусы, связанные с тестированием скриптов?

Ю.М.: Да, но меньше, чем могло бы быть. Например, в одной из зон отряд игрока попадает в засаду и одновременно по нему начинает вести огонь снайпер, засевший на крыше. Так вот, после очередного изменения игрового движка этот снайпер внезапно вооружился базукой. И вместо точного выстрела из винтовки в мягкие ткани одного из ваших бойцов он, ничтоже сумняшеся, пальнул из этой самой базуки... Стоит ли говорить, что из шести бойцов этот неприятный момент пережило только двое, с которыми быстро разобрались другие враги, организовавшие засаду...

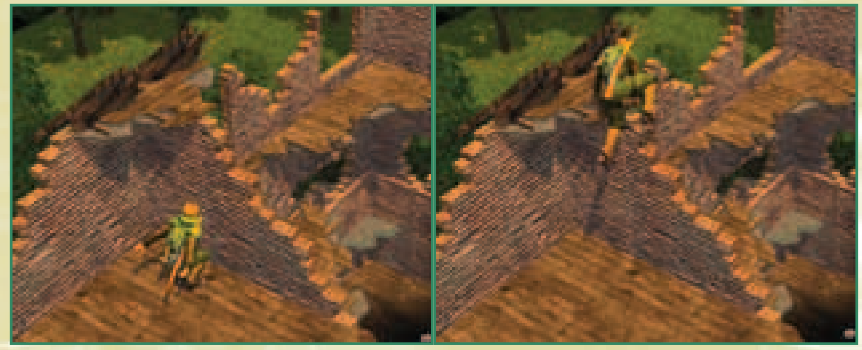
CGW: Наверняка у вас есть свои фавориты (персонажи, оружие). Раскройте нам свои предпочтения.

Ю.М.: Да, разумеется, без любимчиков не обошлось. Во-первых, Тарас Петренко – отважный гренадер, – уж очень у него колоритная внешность. Кроме него, почти вся наша команда успела привязаться к «Одноглазому» Клаусу и Рокко – на этих несчастных тестировались почти все игровые скрипты. Что касается «любимости» оружия, то тут все относительно просто – чем смертоноснее, тем любимее. По этим параметрам мне особенно нравятся «Томпсон» и MP-43.

CGW: Есть ли у вас еще сюрпризы для нас, игроков, вроде внезапного анонса панзеркляйнов?

Ю.М.: Да, думаю, нам еще найдется, чем удивить игроков до релиза. Но вот чем именно мы будем их удивлять – не скажем. На то они и сюрпризы. Скажу только, что они будут приятными.

CGW: Поделитесь своими рекомендациями по железу. Какова оптимальная конфигурация. Есть ли предпочтительное использование карт от nVidia или ATI?



Прекрасный пример великолепной работы игровой анимации, а также возможностей персонажей.

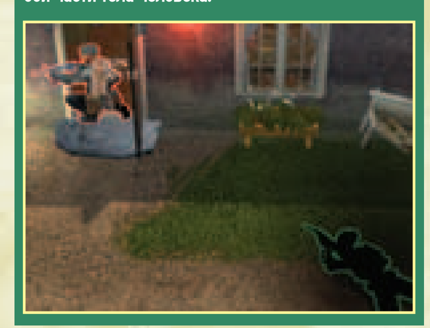
Вообще, физическая модель и графический движок игры открывают безграничное море возможностей по прохождению любой из миссий. Мы уже говорили о возможности буквально сравнять все постройки с землей, и это не просто фича. Если вы не хотите идти в обход здания, рискуя натолкнуться на противника, то, возможно, стоит проделать проход прямо в его стене. Правда, для этого вам понадобится гранатомет. Все по-честному. Бетонные стены разрушаются только взрывчаткой, деревянные же сарайчики легко прошиваются из автомата. Хотя иногда и случаются курьезы. Например, мой снайпер выстрелом из винтовки разнес в щепки толстенный подоконник, после чего сидевший на нем фриц плавно опустился на пол.

Другой важный тактический момент – возможность прерывания действия или интерапты. Обычно ими любит пользоваться компьютерный противник. Как правило, оставшись в одиночестве, такой вояка не спешит тратить свои AP, а предпочитает затаиться. И как только ваш солдат попадает в зону поражения его оружия, происходит интерапт, то есть этот кемпер прерывает ваш ход и автоматически открывает огонь, тратя припасенные AP. Вероятность потери бойца при таком раскладе очень высока.

Но любой бой когда-нибудь заканчивается. В *S2* это обычно совпадает со смертью последнего противника. После этого знаменательного события действия переходят в режим point & click, и начинается занимательный и на первых порах совершенно необходимый процесс сбора трофеев (ведь враг зачастую вооружен гораздо лучше). Очень напоминает грибную охоту, хотя в игре есть функция, выделяющая все валяющееся оружие, что значительно облегчит ваш труд.

И САКУТ В ПОЛЕ ВОИН

Пройти игру одним героем вполне реально, хотя при этом наверняка придется активно использовать команду Hide (прятаться). После ее применения герой как бы проваливается в тень, а его обнаружение целиком зависит от соотношения умений обнаружения (у противника) и скрытности (у него самого). Не стоит брезговать и прицельным выстрелом в голову, благо игра позволяет вести стрельбу по любой части тела человека.



Кстати, количество NPC на картах будет сведено к минимуму, а в их задачи будет входить лишь некое оживление городского пейзажа и практически никаких разговоров (за редким исключением). Другое дело патрули – они будут активно бегать по локации, всячески пытаясь оказать поддержку или атаковать вас (в зависимости от местности, где завязался бой). Следуя приказам очень неплохого AI, они ведут себя почти как реальные бойцы. То есть, получив серьезный отпор, могут обратиться в бегство. Или наоборот, видя свое численное превосходство, устроить настоящую облаву. Причем их поведение может зависеть от многих факторов. Например, от звуков стрельбы. Если они находились поблизости, то непременно сбегутся к веселью, а если они уже удалились от вас далеко, то вы вообще можете не увидеть этих бравых бойцов.

КАКТУСЫ В ГОРШОЧКАХ И ПАДАЮЩИЙ СНЕГ

Графически игра практически безупречна. Мне совершенно непонятно, каким образом можно было создать столь детализованный трехмерный мир, при этом сделав его изменяемым в реальном времени. Под окнами домов растут цветочки, над освещающими в реальном времени объекты фонарями летает мошкара. Каждое здание имеет вполне нормальное внутренне обустройство – это не какая-нибудь вам коробка с крышей. Даже часть травы трехмерна, не говоря уже о деревьях. А каковы заснеженные елки! Любой приставочный симулятор сноуборда покроется плесенью от зависти, когда с зеленых лап сорвутся вниз облака потревоженного снега. Хотя мне больше всего запомнились предсмертные судороги первого убитого мной врага. Интересно, что время года будет зависеть от выбранного региона (например, на территории России всегда зима). Время суток на локальных картах тоже будет меняться, но в основном этому явлению будут подвержены лишь случайные миссии, причем абсолютно в произвольном порядке. По сюжету же вам повстречается лишь одно ночное задание.



Возможно, вам ближе стиль RTS, камера *S²* позволить лицезреть происходящее практически с любой точки зрения.



Удачный бросок тяжелой гранаты, и от немецкого патруля остались лишь кровавые ошметки.



Чтобы правильно планировать действия отряда, вы вольны даже заглянуть внутрь построек, буквально «срезая» этаж за этажом.



Опадающий с елей снег – эффект, которым по праву гордится весь проект.



Позы, в которых смерть застала бойцов, не раз заставят вас улыбнуться.



Почему-то русский патруль мне напомнил американский боевик про «красную угрозу». Возможно, в этом виновата довольно необычная форма офицера.

Стоит ли говорить о превосходных реально просчитываемых тенях? Да, обладателям видеокарт класса GeForce 2 их, конечно, не увидеть. Но именно у таких геймеров разработчики пошли на поводу, выкинув из игры обсчет влияния освещения на зону обзора (а значит, и обстрела) персонажей. Представьте, насколько захватывающими были бы ночные миссии с пробежками по теневым зонам и выстрелами по прожекторам... Конечно, полного пренебрежения освещенностью нет, но оно серьезно упрощено. Просто на ночных уровнях и в закрытых темных помещениях противникам будет труднее попасть друг в друга. Где ты, мой долгожданный upgrade?

ШО ЦЕ ТАКЕ?

Так, наверное, сказал бы всеобщий любимец Тарас, впервые увидев панзеркляйн и поудобнее перехватив гранатомет. Наконец-то речь зашла о том чуде, появление которого и подвигло нас к написанию новой статьи о S2. Панзеркляйны (Panzerklein, буквально «маленький танк» с немецкого) появились настолько неожиданно, что мы до сих пор не можем прийти в себя. Как? Зачем? Почему? К какому из мелкосерийных исторически существовавших образцов оружия принадлежат эти рободоспехи? Может быть, они из параллельной вселенной? Сюжетную подоплеку их возник-



По качеству детализации и проработки моделей S^2 явно опережает тот же *Unreal Tournament* (пусть и только оригинальный).



«Пионер» с прототипом Калашникова и два его маньякского вида товарища – типичные представители таинственной третьей стороны конфликта.

новения я вам поведать не могу, а остальное объясняется довольно просто. Войдя в строй ближе к концу игры, они послужат свежей струей воздуха в условиях, когда игрок уже начал уставать от рутины боев, когда бойцы прокачаны настолько, что даже не хочется подбирать трофейное оружие. И вдруг перед ним –вооруженные крупнокалиберными пулеметами и огромными тесаками железные монстры. Игра приобретает новый вкус и цвет...

Как и положено танкам, Панзеркляйны медлительны, но чрезвычайно опасны. И выступать против такого противника решиться разве что... еще один Панзеркляйн. Хотя говорят, что существует реальная возможность выбить седока одним точным выстрелом в голову. Но лучше всего атаковать этого шагоступа сзади, в его более податливую спинку и желательно со всех стволов сразу!

Пока не ясно, будет ли доступно это чудо техники непосредственно на вашей базе, или его придется брать на поле брани. Известно лишь, что у каждой из сторон будет своя модификация железного болвана, а некоторые даже смогут вести одновременную стрельбу с обеих «рук». С нетерпением смотрю на календарь.

ФИНИТА ЛЯ КОМЕДИЯ

Нельзя объять необъятное. Увидев *«Операцию Silent Storm»* в деле, мне ужасно захотелось рассказать об этом великолепном проекте всем на свете и как можно подробнее. Тем более, представился такой удобный случай, когда игра из, казалось бы, обычной (пусть и очень красивой) TBS по мотивам Второй мировой превращается в нечто совершенно неизведанное, фантастическое. Но я и так заболтался, рассказав слишком много, а ведь еще о чем-то придется писать в обзоре... А ждать осталось совсем немного, лето, как вы знаете, пролетает почти мгновенно.



Панзеркляйны призваны улучшить баланс игры на ее заключительной стадии, а также заменить тяжелую технику, использовать которую было нельзя в силу технических причин.



Панзеркляйн лучше атаковать сзади, там его броня заметно тоньше. Хороший был малыш. Жаль, а ведь ему еще расти и расти.



Пустые бронекостюмы ничего не стоит присвоить, осталось только к ним подобраться.

Интервью с PR-менеджером компании Nival Interactive Юрием Маркиным. *Окончание. Начало на странице 14.*

Ю.М.: Мы не делаем разницы между видеокартами nVidia и ATI – игра должна одинаково хорошо работать на видеокартах любых производителей. Что же касается конфигурации компьютера, необходимой для того, чтобы все быстро работало при максимальном качестве изображения, то вам понадобится, например, что-то вроде GeForce3/Radeon2, CPU 1.0 GHz и 512 MB оперативной памяти. А если пожертвовать кое-какими графическими красотами, то в *Silent Storm* можно будет спокойно поиграть и на GeForce 256/Radeon, CPU 600 MHz.

CGW: Какой, на ваш взгляд, наиболее эффективный состав группы (специальности, число бойцов)?

Ю.М.: Для каждого игрока наиболее эффективный состав группы будет тот, который наиболее соответствует его стилю игры. Так что perfect party назвать не смогу. То есть если игрок захочет пройти игру одним персонажем, скажем, медиком, он вполне сможет это сделать. Разумеется, при желании можно пройти игру и партией из 3-х медиков (элитное спецподразделение отряда «Красного Креста»). Только где-то ему будет сложнее, чем партии, в которой есть представители нескольких профессий. Скажу только, что неплохо зарекомендовала себя такая партия: четыре снайпера, разведчик и медик. Может быть, такой состав понравится и кому-то из игроков.

CGW: Есть ли уже планы по созданию add-on'а? Я имею в виду сюжетную часть.

Ю.М.: Нам кажется, что пока еще рано говорить об адд-оне. Ведь до выхода игры еще почти полгода. Посмотрим, как примут ее пользователи. В любом случае, мы предоставляем игрокам возможность самим создать любые варианты продолжения нашей истории, а также модификации игры. Все это можно выполнить при помощи редактора карт, которым мы сами пользовались при создании игры. После выхода игры он будет доступен и простым геймерам.

CGW: Предусмотрена ли в игре возможность появления скрытых персонажей? Например, известных личностей, шпионов или актеров. Наверняка это в несколько раз повысило бы replayability игры.

Ю.М.: Нет, вводить скрытых персонажей мы не планируем, во всяком случае пока. Хотя для одного из вариантов инсталлятора игры был сделан ряд забавных моделей персонажей, пародирующих известные фильмы вроде *«Матрицы»* или *«Человека-Паука»*. Сами игроки тоже смогут создать модели любимых супергероев вроде *Бэтмена* или *Пятачка*, например, в MAYA 3.0, а затем добавить их в игру. А условиями их получения в команду сделать прохождение какой-нибудь сложной миссии... Мы думаем, что редактор добавит игре в несколько раз больше replayability, чем все скрытые персонажи вместе взятые.

CGW: И когда же игрокам ждать появления игры?

Ю.М.: Дата выхода игры – осень 2003 года.

Loading...

Новейшие скриншоты самых ожидаемых игр под редакцией Даррена Глэдстоуна



HALO

Да, вы совершенно правы – изначально эта игра разрабатывалась именно для PC. И что с того, что приставочники получили ее раньше нас? Кому какое дело до того, что она должна была выйти еще несколько лет назад? Все равно, *Halo* – это круто, не так ли? В этом году из стен Microsoft уже вышли две игрушки – *Impossible Creatures* и *Freelancer*, – а Бог, как известно, троицу любит. Понятно, что PC-версия *Halo* будет довольно сильно отличаться от своего Xbox-прототипа, но пока представители Microsoft хранят по поводу нововведений гробовое молчание. Впрочем, как известно, лучше один раз увидеть скриншот, чем сто раз услышать...

В игре появились новые образцы оружия, и на этот раз нам дадут пострелять из инопланетного Fuel-Rod Gun.



Вам это место кажется знакомым? А зря – в PC-версии появится несколько новых карт, а основной упор будет сделан на мультиплеер.

В многопользовательском режиме мы сможем полетать на инопланетном корабле Banshee – приставочники сгорают от злобы и зависти!



THE ELDER SCROLLS III: BLOODMOON

Еще 100 часов жизни безвозвратно канули в Лету! Каждый раз, когда нам начинает казаться, что мы наконец-то закончили исследование мира *Morrowind*, тут же появляется очередной адд-он. На этот раз герою предстоит путешествовать по холодным заснеженным землям, чтобы поближе познакомиться с сидящим у него внутри волком – точнее, верфульфом. Иными словами, в новом приключении нам предстоит услышать зов предков и познать все радости ликантропии. Игра должна уже появиться в продаже к тому моменту, как вы будете читать эти строки.



Деревья являются непременным атрибутом любой дикой местности, не так ли? Представители Bethesda обещают нам настоящие густые леса, полные всевозможных опасностей.

Топор — лучший друг героя и самый надежный способ разрешения конфликтных ситуаций.

Красной Шапочки уже давно нет. Ее бабушка тоже мертва. Трех поросят я съем на обед, а десертом будешь ТЫ!



GORKY ZERO

Главный герой *Gorky Zero* – наш хороший знакомый по *Gorky 17*, Коул Саливан. Появилось новое задание, как раз для такого профессионала. Разведка доложила, что слухи о таинственной и опасной секте, которой под силу подчинять себе волю людей, превращая их в живых роботов, могут оказаться правдой. Саливан отправляется в бывшую советскую секретную лабораторию, где предположительно находятся сектанты. И чем дольше Коул занимается этим делом, тем сильнее была его уверенность – эти слухи основаны на правде... В основе *Gorky Zero* лежит трехмерный движок, разработанный компанией Metropolis Software. Его основные особенности: обилие спецэффектов (вспышек, взрывов), созданных с использованием частиц, правдоподобная реализация различных погодных условий и использование скелетной анимации моделей персонажей.



Глубокий проработанный сюжет, написанный популярным польским писателем-фантастом Рафалом Земкевичем (Rafal A. Ziemkiewicz), забросит вас и в более мрачные места. Будет страшно...

Одна из самых трудных задач аниматора – сделать движения людей реалистичными. Движок *Gorky Zero* благодаря использованию скелетной анимации отлично справляется с этим.



СТРАСТИ ВОКРУГ MECH-WARRIOR

Иметь у себя во дворе гигантского Mech'a – разве это не прекрасно? Несколько лет назад самый обычный ученый по имени Джим Мартин (Jim Martin) по полной программе подсел на вселенную *BattleTech*, и теперь днем он грызет гранит науки в NASA, а каждую ночь водит в бой подразделения боевых роботов. Когда дети попросили его построить для них домик на дереве, Джим, активный член онлайнового клана Comstar Guard, решил соорудить для чад свою любимую машину Madcat в натуральную величину, включая орудия и панель управления. Впрочем, даже когда детишки не сидят в кабине этого монстра, их жизнь все равно неразрывно связана с Mech'ами, – например, его 8-летний старший сын все свободное время проводит, играя в *Mech Commander*. Строительство заняло несколько недель и стоило Джиму несколько сотен долларов, включая покупку металла, дерева и цемента.

Read Me

Эксклюзивные домыслы, слухи и предположения... Под редакцией Кена Брауна

Неотразимое очарование юга – высокие пальмы, стройные девицы в купальниках...

ПОЩЕЧИНА ОБЩЕСТВЕННОМУ ВКУСУ

Греши, детка, греши!..

GTA: Vice City **готовится к выходу на PC. Даррен Глэдстоун**



У PC-геймеров большая радость. С выходом *Grand Theft Auto: Vice City*, который намечен на 13 мая, мы получим возможность окунуться в неповторимую романтическую атмосферу 80-х годов.

Если вы не в курсе, в чем заключается знаменитый «криминальный феномен *GTA*», значит, все последнее время вы провели или в составе «антитеррористических сил» в Афганистане, или же в федеральной тюрьме строгого режима. Потому что благодаря Vice City восемь миллионов обладателей PlayStation 2 еще с конца прошлого года с наслаждением грабили, хулиганили и угоняли автомобили – и, разумеется, официальная пресса не замедлила яростно обрушится на игру и взвалить на нее ответственность за все болезни современного общества. А теперь наконец-то мы сможем развращать свои неокрепшие мозги и на PC.

Итак, что нового известно про *Vice City?* Прежде всего, что главного героя зовут Томми Верчетти, и его цель – создать в Городе Порока новую криминальную империю. Кроме того, созвездие актеров, озвучивших оригинальную игру (включая Рея Лиотту, Барта Рейнольдса и Луиса Гузмана), в полном составе приняло участие в работе над продолжением. Появилось множество новых играбельных транспортных средств, включая быстроходные катера, вертолеты, мотоциклы и даже мопед. Созданию уникальной атмосферы способствует и то, что персонажи одеты в модные тогда бесформенные льняные костюмы, и то, что на радио играют самые популярные мелодии 80-х (впрочем, вы можете добавлять в игру собственные любимые композиции в формате MP3).

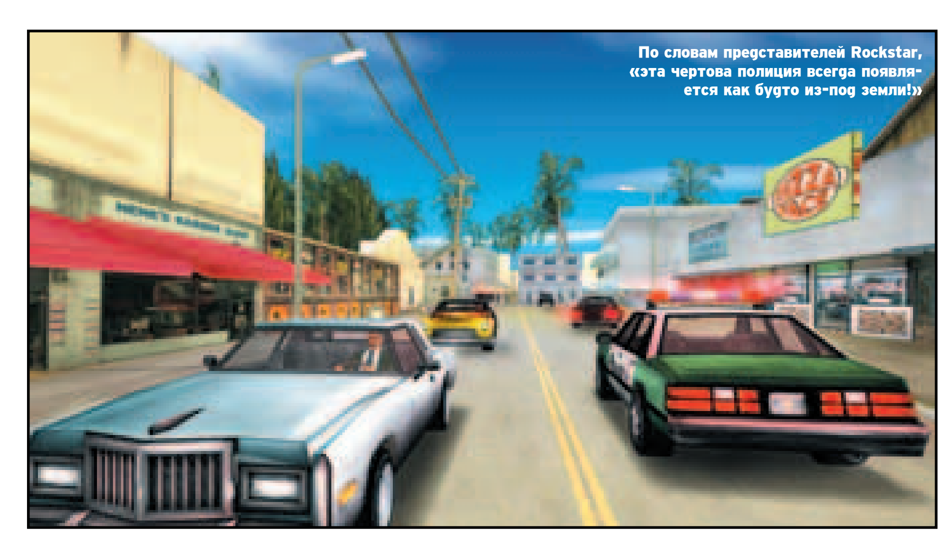
Спрашивается, почему же разработчикам потребовалось целых 9 месяцев для того, чтобы портировать *Vice City* на PC? Представители Rockstar North объясняют это следующим образом: «Несмотря на то что мы с самого начала взяли хороший темп, объем работ по переносу игры с PS2 был настолько велик, что на данный момент PC-версия еще далека от завершения». Сейчас над ней в поте лица трудятся более 50 сотрудников компании, расположенной в шотландском городе Эдинбурге. На данный момент самой большой проблемой является обеспечение совместимости игры с различными конфигурациями компьютеров.

Думаю, не нужно объяснять, что мы с вами сможем насладиться Vice City в значительно более высоких разрешениях, чем приставочники (вплоть до 1600x1200). Кроме того, по словам представителей Rockstar, просматриваемое игроком пространство здорово увеличится, и произойдет переход от 32 цветов (которыми игра была ограничена на PS2) к 32-битному цвету, текстурам высокого разрешения и реалистичным теням.

Прочие улучшения включают поддержку аудио-стандарта EAX 3.0, а также совместимость со всеми современными геймпадами, джойстиками и рулевыми колесами. А еще ребята из Rockstar включили в игру возможность записывать 30-секундные клипы на движке, которые можно конвертировать в видеофайлы для последующего показа знакомым и пересылки по e-mail.

К сожалению, поддержки многопользовательского режима в *Vice City* не будет. Слухи о нем ходили еще перед выходом оригинальной *GTA3*, но в связи с недостатком времени он был отменен. На данный момент авторы заявляют, что вопрос о мультиплеере не будет рассматриваться до тех пор, «пока онлайновый режим не сможет сравниться с одиночным по качеству и увлекательности».

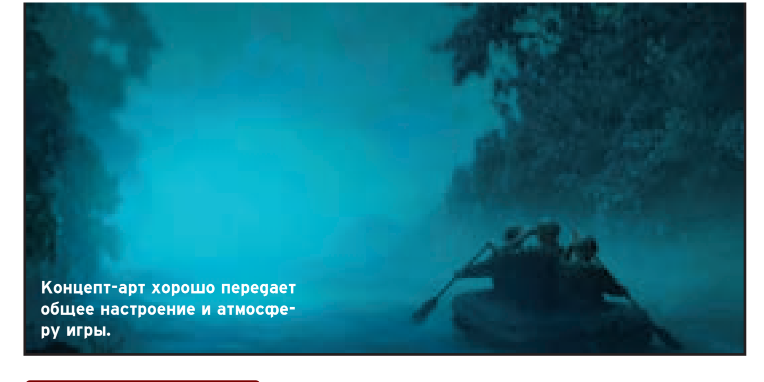
На PS2 *Vice City* была продана тиражом в несколько миллионов копий и собрала самые восторженные отзывы всех ведущих изданий. На PC *GTA3* была признана *Лучшей Игрой 2002 года* по версии CGW – и это притом, что она очень мало отличалась от своего PS2-оригинала. Так что, скорее всего, ребятам из Rockstar, не придется лезть из кожи вон, чтобы обеспечить *Vice City* успех на PC. И у нас нет никаких сомнений, что когда выйдет *GTA4*, она будет продаваться уже десятимиллионными тиражами.


По словам представителей Rockstar, «эта чертова полиция всегда появляется как будто из-под земли!»


Неплохая тачка, а? В *GTA: Vice City* Томми сможет еще и не на таких красавицах прокатиться.

Если не считать более высокого разрешения, игра мало чем будет отличаться от своей PS2-версии. Впрочем, разве это так уж плохо?




Концепт-арт хорошо передает общее настроение и атмосферу игры.

ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

Medal of Honor: Pacific Assault

Продолжение Allied Assault начнется с налета японцев на Перл-Харбор. Кен Браун

Разработчики хотят, чтобы геймеры искренне сопереживали всем событиям, происходящим в игре.

Стремясь выкачать как можно больше денег из популярной торговой марки *Medal of Honor,* компания EA анонсировала недавно целых пять игр во вселенной *MOH*. На PC, правда, выйдут всего три из них, но все они выглядят весьма заманчиво, по крайней мере, на первый взгляд.

Основное внимание играющей общественности сейчас приковано к двум тайтлам – выходящему на приставках *MOH: Rising Sun* и PC-шному *MOH: Pacific Assault*. В обеих играх первый уровень будет воссоздавать события фильма *«Перл-Харбор»*, а последующие сценарии будут посвящены жестоким сражениям первых двух лет тихоокеанской кампании. Подобно своим предшественникам – *Frontline* и *Allied Assault,* – игры разрабатываются разными командами, и в каждой из них нас ждут собственные сюжетные повороты и уникальные испытания.

Выход *Rising Sun* намечен на конец этого года, а *Pacific Assault* – на январь 2004-го. Вслед за играми неизбежно последуют адд-оны, но пока представители EA упорно отказываются про них говорить. Чтобы хоть как-то подбодрить владельцев PC, EA планирует, пока суд да дело, выпустить еще один адд-он к *Allied Assault,* события которого будут разворачиваться в Северной Африке и Южной Европе. Кого-то эта новость обрадует, а кого-то, возможно, и нет, – все зависит от того, прошли ли вы уже *Spearhead* или до сих пор не можете преодолеть уровень с противотанковым грузовиком, и вас каждый раз убивают при попытке спуститься с того проклятого холма...

Какие новые фишки ждут нас в *Pacific Assault?* По словам продюсера Мэтта Пауэрса (Matt Powers), новая игра сохранит все важнейшие элементы, благодаря которым геймеры так любили оригинальный *Allied Assault,* включая скриптовые события и командные действия, – и при этом *Pacific Assault* избавится от всего, что раньше нагоняло на нас тоску и ужас (например, исчезнет противоестественная меткость мерзавцев-снайперов). В джунглях радиус действия снайперов будет существенно сокращен, а точность приведена к более-менее реалистичному уровню. По мнению Мэтта Пауэрса, такое «послабление» лишь добавит игре напряженности, т.к. теперь вы периодически будете слышать свист пуль у своего виска и с ужасом наблюдать, как совсем рядом с земли взлетают облачка грязи и появляются крошечные воронки. При этом вы далеко не всегда сможете увидеть вражеских снайперов в густой листве, и вычислять их местоположение придется по вспышкам от выстрелов.

С точки зрения игрового дизайна, уровни *Pacific Assault* будут значительно более нелинейными, чем у его предшественников, и теперь вам не придется строго следовать оптимальному маршруту, проложенному авторами. Периодически игроку нужно будет делать непростой выбор – или помануться в лобовую атаку, или же попытаться скрытно обойти противника, – причем оба варианта будут вполне реалистичными и примерно одинаковыми по сложности. Таким образом, каждый уровень можно будет преодолевать разнообразными способами, что, несомненно, добавит *Pacific Assault* «реиграбельности».

Понятно, что воссоздание атаки японцев на Перл-Харбор – задачка не из легких. То же самое можно сказать и про моделирование джунглей на острове Гвадалканал. Каждый игровой объект и каждый листок на дереве будет полностью трехмерным и подверженным всевозможным эффектам освещения, ветра, дождя и воды. Дизайнеры и программисты сейчас занимаются капитальным ремонтом графического движка, который должен научиться выводить на экран большее количество объектов, более протяженные открытые пространства, и более реалистичную воду.

Разумеется, количество стволов и боевых машин существенно возрастет, появятся даже ручные огнеметы и огнеметные танки. Можете быть уверены – до января следующего года мы еще не раз вернемся к *Pacific Assault*, а перед выходом игры опубликуем большое и подробное Preview по ней.


Специфика тихоокеанского театра военных действий диктует наличие водных просторов и многочисленных плавательных средств.

ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ И ЗЛОЙ

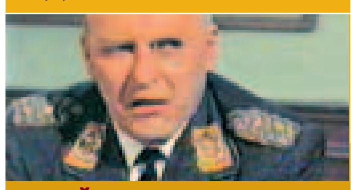


ХОРОШИЙ
ПОРТАТИВНЫЕ ИГРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ

Новейший Game Boy Advance SP – величайшее изобретение всех времен и народов. Потому что на нем сейчас выходят классические PC-игры (например, знаменитая *D&D*-серия *Eye of the Beholder* и одно из первых творений Blizzard – *The Lost Vikings*). Старые игры получают новую жизнь, и это здорово! Все немедленно в магазин!

ПЛОХОЙ
ОБМАНЧИВЫЕ ОБЕЩАНИЯ

Не верьте обещаниям интернет-магазинов, предлагающих вам заранее заказать ту или иную вещь! И не надейтесь быстро получить игры, которые будут закончены еще очень-очень нескоро. Мы обращаем внимание владельцев онлайновой службы Amazon.com, что *SWAT: Urban Justice* и *Doom III* НЕ ВЫЙДУТ в июне и июле этого года, и в этой связи просим их прекратить дурачить наивных покупателей. Братья-геймеры, РЕАЛЬНЫЕ даты выхода игр можно найти в нашей рубрике «Игровой трубопровод» и на сайте Gonegold.com. Пользуйтесь надежными источниками информации!



ЗЛОЙ
САНКЦИИ ПРОТИВ C&C GENERALS В ГЕРМАНИИ

Германское правительство наложило санкции на игру *C&C Generals* – на территории данной страны ее нельзя ни рекламировать, ни размещать на полках магазинов, т.к. она якобы «пропагандирует милитаризм и выставляет военную силу в привлекательном свете». Господа немцы, вам не стыдно? Уж если вы решили запретить игру, неужели трудно было придумать для этого какие-нибудь более серьезные основания? Например, ее отвратительный интерфейс, свойственный, впрочем, всей серии *C&C*...



По словам представителей Activision, и союзники, и противники будут грамотно использовать укрытия.

ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

Call of Duty

Activision готовит «свой ответ» серии *Medal of Honor*. Теперь мы сможем поиграть за солдат трех разных армий. Кен Браун

В недрах Activision кипит работа по созданию нового шутера, посвященного событиям Второй мировой, и, похоже, эта игра станет серьезным конкурентом прославленной серии *Medal of Honor*. Главной фишкой *Call of Duty* является возможность игры за солдат трех различных армий – американского парашютиста, британского диверсанта и русского пехотинца.

По словам представителей компании, все три бойца будут серьезно отличаться друг от друга. Вот, что рассказал нам главный продюсер Тейн Лаймэн (Thaine Lyman): «Игроку предстоит опробовать множество различных стилей ведения боя – тактические удары американцев, вылазки британцев в тыл врага и массовые атаки советских войск, когда на позиции противника накатывается одна волна наступающих за другой, и вы в буквальном смысле продвигаетесь вперед по трупам врагов. Кроме того, вас ждут самые разнообразные миссии – встречные сражения больших войсковых группировок, наступления, оборона, скрытные вылазки во вражеский тыл, диверсии, снайперские дуэли и стычки на боевых машинах».

Еще Тейн Лаймэн утверждает, что главным приоритетом разработчиков является AI: «И союзники, и противники будут прекрасно понимать важность таких боевых приемов, как поиск укрытий, занятие господствующих высот, ведение подавляющего огня, согласованное передвижение взводов, защита флангов, выбор оптимального угла обстрела и т.д., и смогут активно применять их на практике. В итоге все управляемые компьютером персонажи будут действовать как настоящие солдаты, участвующие в настоящей войне».

Создание игры, сочетающей графический стиль *Medal of Honor* с тактическим AI, сделавшим бы честь даже такому хардкорному симулятору, как *Operation Flashpoint*, – задача весьма непростая, но авторы уверены, что она им по плечу, ведь в команде Infinity Ward работают более 20 бывших сотрудников студии 2015 – создателя *Allied Assault*.

Многопользовательский режим, разумеется, будет, но пока Тейн Лаймэн отказывается говорить о нем что-либо определенное. Зато он подтвердил, что, в отличие от *Medal of Honor*, в *Call of Duty* будет кровь, много крови: «Мы вовсе не пропагандируем насилие – просто если вы хотите сделать реалистичную игру про войну, то там ДОЛЖНА быть кровь. С помощью продвинутой системы точечных попаданий и анимации боли и смерти дизайнеры и аниматоры Infinity Ward как раз и хотят показать миру, насколько ужасна война. Целью всех этих элементов является создание реалистичной атмосферы, которая позволит игроку почувствовать себя участником НАСТОЯЩЕГО сражения, а не голливудского боевика».

Сражения будут настолько масштабными, что вы почувствуете себя, как на настоящей войне.

ПОМОЕЧНЫЙ НЫРЯЛЬЩИК

Добываем золотишко из корзин для уцененных товаров. **Тьерри Нгуен**

Я ненавижу, когда после помпезных и напыщенных анонсов на свет появляется очередная вопиющая посредственность. Это все равно, что пообещать ребенку отправить его на Луну, а вместо этого посадить бедняжку в автобус, едущий в школу. Именно такая история и произошла с *Master of Orion 3*.

К счастью, в мире есть игры, намного более достойные того, чтобы вы потратили на них кровные сбережения. Вместо покупки набора бессвязных синих экранов вы сможете за те же деньги приобрести лучшую «комиксовую стратегию» всех времен и народов, замечательный авиасимулятор и предыдущую часть *Master of Orion*, по всем параметрам превосходящую своего нежизнеспособного потомка.



Freedom Force $15



«Ил-2: Штурмовик» $20





Master of Orion II $10





Master of Orion 3 $50



Парень с пушкой №1

Лучший в мире игрок в FPS зарабатывает в год более $100,000

Кен Браун

Джонатан Уэнделл (Johnathan Wendel) aka Fatal1ty совсем не похож на укоренившийся в обществе стереотип «профессионального геймера». И спит он вовсе не в подвале родительского дома на пустых коробках из-под пиццы. У этого парня есть собственный дом недалеко от Канзас-Сити, его годовой доход исчисляется шестизначной суммой, и большую часть заработанных денег он вкладывает в акции надежных компаний. Вопрос: почему Джонатан Уэнделл так заботится о своей пенсии, хотя ему всего лишь 22 года? Да по той же самой причине, по которой он столь часто выигрывает партии в FPS: этот человек умеет смотреть вперед и прогнозировать будущее!

С 1999 года Джонатан Уэнделл постоянно занимает высшие места на профессиональных турнирах по компьютерным играм. Общая сумма выигранных им призов (включающих в числе прочего новую машину) составляет более $150,000. О нем публиковались статьи в *Maxim*, *Entertainment Weekly* и *Details*, а на *MTV* была показана посвященная ему часовая программа под названием *«Реальная Жизнь, Я – Геймер»*. Джонатан выпускает собственные линии ковриков для мыши и специальной одежды для геймеров, у него даже есть свой агент… И все же, кто он такой на самом деле – вундеркинд-кибератлет или просто свихнувшийся на играх парень?

CGW: Почему ты захотел стать лучшим в мире игроком в FPS?

ДЖОНАТАН УЭНДЕЛЛ: До того, как стать профессионалом, я просто мечтал бесплатно путешествовать по всему миру для того, чтобы играть в игры. И когда мне это предложили, я был на седьмом небе от счастья. Это стало самым главным событием моей жизни.

CGW: Как тебе удается так здорово играть?

ДУ: Я всегда показывал приличные результаты в таких видах спорта, как хоккей, теннис, бейсбол, бильярд и пинг-понг. У меня неплохой глазомер, хорошая координация и быстрые рефлексы. Навыки, усвоенные благодаря спорту, впоследствии очень пригодились мне в играх. Я научился быстрее других понимать, о чем думают мои соперники, и предугадывать их действия. И, играя матч, я всегда просчитываю ситуацию на три-четыре выстрела вперед.

CGW: А сколько всего в мире профессиональных геймеров?

ДУ: В Северной Америке я – единственный. В Корее нашего брата намного больше, многие из тамошних ребят имеют собственных менеджеров и зарабатывают играми на жизнь. Один парень из Канады даже специально переехал в Корею, нашел там спонсора и сделал в 2000 году то ли 40, то ли 50 тысяч долларов.

CGW: Каковы твои цели на будущее?

ДУ: Мои цели неразрывно связаны с моей фирмой, задача которой – выпускать высококачественные товары для игр. Надеюсь, что лет через 5-10 я сам смогу выступать в роли спонсора для других геймеров – это даст им возможность тренироваться и играть в комфортных условиях, а также путешествовать по всему миру. Я приложу все усилия, чтобы сделать игры полноценным видом спорта.

СЛЭНГ FPS

FACIAL (ЛИЦЕВОЙ): Говорится игроку, застреленному вами прямо в лицо.

SWONED («SO OWNED» – «ТЫ МОЙ»): Говорится игроку, только что побежденному вами в схватке.

URFACE («YOUR FACE» – «ТВОЕ ЛИЦО»): Употребляется в качестве сленгового выражения, звучит одновременно смешно и оскорбительно.

COMBO MEAL (БЛЮДО ИЗ КОМБО): Говорится игроку, только что убитому вами с помощью Shock Combo в *Unreal Tournament 2003*.

LLAMA: Слабый игрок, ненужный балласт в команде.

ФОТОИЛЛЮСТРАЦИЯ ВИЛЬЯМА ДЬЮКА

ПРОВЕРКА ОБЪЕКТИВНОСТИ РЕЙТИНГОВ

Мы сравниваем рейтинги, выставленные различным играм ведущими журналами и сайтами, с данными портала Game Rankings.com, который собирает ВСЕ оценки, полученные той или иной игрой в западных СМИ, и выводит среднее арифметическое.

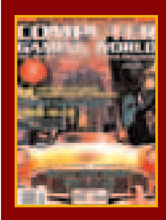
ИГРА	CGW	PC Gamer	CGM	Gamespot.com	IGN.com	Gamespy	«СИ»	Game.exe	«НИМ»	«Игромания»	Ag.ru	GameRankings.com
Battlefield 1942	9	9	7	8	9	8	8.5	9.4	9	8	8.5	7
Impossible Creatures	5	8	5	7	7	6.5	7	6	8.1	8	7	6.5
SimCity 4	7	7	4.5	7	9	7	9.5	9.4	9	9	8	8
The Sims Online	6	6.5	7	6.5	6.5	6	*	*	*	*	*	6.5
Splinter Cell	9	9	9	8	9	9	9	9.6	9	9.5	9.5	9
Unreal II	7	6.5	6	6.5	7	7	7.5	8.2	8.2	7.5	6.5	7

5, 10, 15 ЛЕТ НАЗАД В *CGW*



5 лет назад, июнь 1998

Бывают же в жизни совпадения: ровно пять лет назад оригинальный *Half-Life* попал на нашу обложку. Очень жаль, что герою *Half-Life* пришлось тогда, в 98-м, конкурировать с Джоном Блейдом из SiN. Догадайтесь с трех раз, кто выиграл финальную битву? А дело было так: сразу же после выхода демо-версии *Half-Life: Day One* воротилы Activision приставили огромный пистолет к виску разработчиков Ritual и заставили их преждевременно выпустить недоделанный *SiN*. В итоге мы получили игру, где баг сидел на баге и багом же погонял, – а ведь из нее мог бы выйти весьма достойный представитель жанра шутеров. Ну а через несколько недель вышел сам Великий и Ужасный *Half-Life* и отправил всех в лес...



10 лет назад, июнь 1993

Чтобы понять причины наблюдаемого сегодня дефицита спортивных игр на PC, нужно вернуться на 10 лет назад. Пролистайте июньский номер за 1993 год, и вы найдете там все мыслимые и немыслимые разновидности спортивных симуляторов – один из них даже был текстовым. Итоговый счет: два хоккея, один баскетбол, два футбола (один из них с возможностью воспроизводить игровые моменты), а также симулятор менеджера гонок борзых. Сегодня, 10 лет спустя, мы с грустью вздыхаем: «Когда же на свет появится новая игра про собачьи бега?»



15 лет назад, июнь 1988

Что же произошло в июне 1988-го? Мы не знаем. Даже под страхом ужасной смерти нам не удалось найти в архивах тот номер журнала. Зато мы отыскали майский и июльский выпуски и обнаружили там объемистое preview оригинального *Pool of Radiance*, а также советы к играм *The Bard's Tale* и *Return to Werdna* от колумнистки по имени Scorpia. О чем же мы все-таки писали в июне? Данная тайна, по всей видимости, навсегда останется покрытой мраком – как и то, почему в майском номере за тот же год была опубликована эта фотография.



Поклонники жанра Horror смогут вволю поснимать зомби и вурдалаков.

НОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

The Movies

Симулятор киномагната от Lionhead будет выглядеть как голливудский блокбастер. Кен Браун

Всякий раз, когда Питер Молинье (Peter Molyneux) представляет потрясенной публике свой новый замысел, меня в какой-то момент охватывает ощущение абсурдности всего происходящего вокруг. Вообразите ситуацию: высокий, с мягкими манерами и четким британским выговором, Питер Молинье интересно и доходчиво рассказывает о классных игровых фишках, и его энтузиазм на редкость заразителен. Но вот наступает момент, когда на экране за его спиной вдруг начинают твориться невероятно жестокие и брутальные вещи. Именно тогда до вас доходит вся гениальность очередного творения Мастера, ведь возможность мучить существ – это лучшее, что есть в его играх.

Конечно, *The Movies* не может похвастаться таким количеством жестоких моментов, как *Black & White* или *Dungeon Keeper 2*. Тем не менее, и здесь наступает ситуация, когда в финале вестерна два ковбоя стоят друг напротив друга, сжав кулаки. И тогда Молинье сдвигает регулятор насилия в сторону максимума, чтобы продемонстрировать нам, к чему это приведет. Дело в том, что если данный регулятор выставлен на минимум, драка больше напоминает любительский «бой с тенью». Но по мере того, как Питер его подкручивает, уровень насилия постепенно переходит от «среднего» к «жестокому» и «экстремальному», когда герои, уже больше напоминающие свирепых дикарей, чем цивилизованных людей, сцепляются в дикой схватке, ломая друг другу кости и пробивая черепа. И пока ковбои стоически дерутся, выбрасывая в сторону противника сломанные конечности, Питер Молинье мягко поясняет: «Получилось слишком жестоко и болезненно для зрителя. Неудачный дубль».

Я привел только один пример того, какие сцены можно будет снимать в *The Movies*, – тайкунообразной игре, в которой вам предстоит стать владельцем голливудской киностудии и управлять ей с начала 20-х годов и до наших дней. Помимо вестернов, здесь будут представлены и другие жанры (мелодрамы, триллеры и т.д.), а также будет еще множество всевозможных регуляторов, позволяющих игроку влиять на постановку каждого эпизода будущей картины. Чтобы добиться успеха, потребуется оптимально приспосабливать выходящие фильмы к вкусам публики соответствующего временного периода. Если вы сумеете все сделать правильно – построить соответствующие декорации, пригласить нужных актеров и выбрать подходящий сценарий, – то студия будет процветать, и в конечном итоге вы превратитесь в настоящего киномагната.

Несмотря на то что работы над *The Movies* еще очень далеки от завершения, игра уже производит впечатление самой оригинальной вещи со времен незабвенных *The Sims*. Подобно другим «мирным тайкунам» вроде *Theme Park* и *RollerCoaster Tycoon*, она просто обязана продаться большим тиражом, а учитывая, что кино уже много десятилетий является любимым развлечением человечества, можно с уверенностью предположить, что творение Молинье ждет бешеный коммерческий успех. Разумеется, в игре будут свои ограничения (так, некоторые киножанры появятся только в адд-онах), но разве подобное обстоятельство когда-либо отражалось негативно на продажах *The Sims?*

В качестве издателя выступает компания Activision. Дата выхода ориентировочно намечена на 2004 год, но для ТАКОЙ игры это не слишком отдаленный срок. Производство хороших фильмов – дело небыстрое.

Хотите стать новым Сэмюэлем Голдвином?



Тишина на съемочной площадке! Декорации выглядят весьма впечатляюще, не находите?

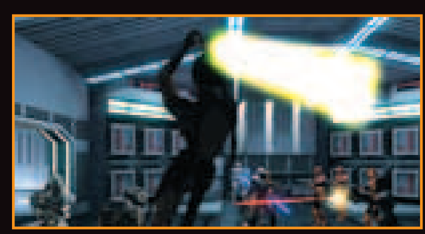


Чтобы достичь максимального драматического эффекта, камеру можно двигать и приближать.

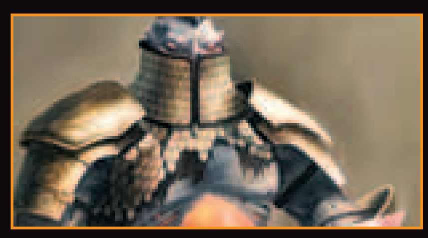
ИНФОРМАЦИОННЫЙКАНАЛ

Даты выхода игр и информация об их переносе. Дай Люо

Здесь вы найдете самую свежую информацию о датах выхода игр. Не ждите новостей о *Duke Nukem Forever*. Мы знаем только то, что эта игра по-прежнему пребывает в разработке, и что ее делает группа непреклонных людей с суровыми лицами, чей офис расположен где-то в пригороде Далласа.



1 STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC: Когда в вашем распоряжении миллиарды, вы можете швыряться миллионами долларов с такой же легкостью, с какой туристы бросают в фонтан монетки на память. Запуск Microsoft'овской приставки Xbox трудно назвать успешным, но корпорация не сдается и по-прежнему пытается заставить людей пользоваться ей и приобретать разрабатываемые для нее игры. Первым серьезным шагом на этом поприще стала покупка компании Bungie - в результате мы с вами получим Halo спустя целых два года после выхода игрушки на Xbox. А теперь нам говорят, что Knights of the Old Republic выйдет на Xbox, по меньшей мере, на 4 месяца раньше, чем на PC...



2 PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME: Первые две части Prince of Persia по праву входят в число лучших платформеров на PC. А вот третья часть сериала, увы, стала серьезным разочарованием. Тем не менее, компания Ubi Soft надеется вдохнуть новую жизнь в угасающую торговую марку с выходом Sands of Time. Продюсер Яннис Маллет (Yannis Mallet) обещает, что новая игра станет «больше, сильнее и лучше» своего предшественника и при этом сохранит дух и атмосферу двух первых частей. Еще известно, что нас ждут весьма жаркие сражения, т.к. в качестве источников вдохновения разработчики используют такие признанные хиты, как Devil May Cry и Onimusha. Игра должна выйти ближе к концу года.



3 XIII: Наконец-то нам представилась возможность лично ознакомиться с этим мультяшным шутером, и, вы знаете, он произвел на нас самое лучшее впечатление! Как выяснилось, рисованный стиль отлично сочетается с продвинутой графикой, использующей технологию cell-shading. В игре царит непередаваемая атмосфера «комикса для взрослых» -насилие, кровища, живописно падающие тела и всплывающие панели, иллюстрирующие ваши самые удачные выстрелы. Уровни интерактивны, и большинство предметов можно использовать в качестве оружия. Точная дата выхода пока неизвестна, но, скорее всего, игра появится в магазинах к Рождеству.

GAME	PUBLISHER	EXPECTED
All American: The 82nd Airborne	Shrapnel	II кв. '03
American McGee's OZ	Carbon 6	II кв. '04
Black 9	Majesco	IV кв. '03
Black Moon Chronicles: Winds of War	Cryo Networks	неизвестно
Blitzkrieg	CDV	II кв. '03
Breed	CDV	II кв. '03
Chrome	Strategy First	III кв. '03
City of Heroes	NCsoft	II кв. '04
Commandos III	Eidos	II кв. '03
Conflict: Desert Storm	SCi	IV кв. '02
Cossacks 2: Napoleonic Wars	CDV	I кв. '034
Crusader Kings	Strategy First	06/05/03
Defender of the Crown	Cinemaware	III кв. '03
Devastation	Arush	III кв. '03
Deus Ex 2	Eidos	июнь 2003
Doom III	Activision	IM кв. '03
Dragon Empires	Codemasters	III кв. '03
Driver 3	Infogrames	III кв. '03
Duke Nukem Forever	GOD Games	неизвестно
Empire of Magic	Summitsoft	II кв. '03
Empire: Dawn of the New World	Activision	III кв. '03
Enter the Matrix	Infogrames	15/05/03
Etherlords 2	Strategy First	III кв. '03
EverQuest II	Sony	IV кв. '03
Full Throttle 2	LucasArts	IV кв. '03
Ghost Master	Empire	IV кв. '03
Grand Theft Auto: Vice City	Rockstar Games	13/05/03
Hannibal	Arxel Tribe	II кв. '04
Half-Life 2	Sierra	сентябрь 2003

GAME	PUBLISHER	EXPECTED
Counter-Strike: Condition Zero	Valve	II кв. '03
Halo	Microsoft	II кв. '03
Harpoon 4	Ubi Soft	06/05/03
Heart of Stone	Eidos	неизвестно
Heaven and Hell	CDV	II кв. '03
Hidden & Dangerous 2	GOD Games	III кв. '03
The Hobbit	Vivendi	III кв. '03
Homeworld 2	Sierra	III кв. '03
Hooters: Trampoline Pack	BubiSoft	2003
The Hulk	Vivendi	II кв. '03
Imperium Galactica III	CDV	III кв. '03
Lineage II	NCsoft	III кв. '03
Lionheart	Interplay	II кв. '03
Lock-On	Ubi Soft	III кв. '03
Lords of the Realm III	Sierra	IV кв. '03
Max Payne II	GOD Games	неизвестно
Medal of Honor 2	EA	I кв. '04
Medieval Total War: Viking Invasion	Activision	06/05/2003
Men of Valor	Sierra	2004
Middle-earth Online	Vivendi	IV кв. '04
The Movies	Lionhead	неизвестно
Nexagon	Strategy First	II кв. '03
No Man's Land	CDV	III кв. '03
Panzers	CDV	I кв. '04
Port Royale	Tri Synergy	II кв. '03
Postal 2	Unknown	неизвестно
Prince of Persia: Sands of Time	Ubi Soft	IV кв. '03
Quake 4	Activision	неизвестно
Rise of Nations	Microsoft	20/05/2003
Republic: The Revolution	Eidos	июнь 2003

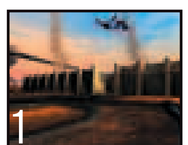
GAME	PUBLISHER	EXPECTED
Rolling Thunder	Strategy First	II кв. '03
Rome: Total War	Activision	IV кв. '03
Sam and Max 2	LucasArts	I кв. '04
Savage	iGames	II кв. '03
Sea Dogs II	Bethesda	III кв. '03
Silent Storm	Jowood	IV кв. '03
The Sims 2	EA	II кв. '04
The Sims: Superstar Expansion	EA	II кв. '03
Star Trek: Elite Force II	Ritual	июнь 2003
Star Wars Galaxies	LucasArts	II кв. '03
Star Wars Knights of the Old Republic	LucasArts	IV кв. '03
Stalker: Oblivion Lost	GSC	IV кв. '03
SWAT: Urban Justice	Sierra	неизвестно
Team Fortress 2	Sierra	неизвестно
They Came From Hollywood	Octopus Motor	II кв. '03
Thief III	Eidos	III кв. '03
Tomb Raider: Angel of Darkness	Eidos	май 2003
Total Annihilation 2	Infogrames	IV кв. '03
Tribes Game	Sierra	неизвестно
Tron 2.0	Disney	III кв. '03
Tropico 2	GOD Games	II кв. '03
Two Towers	Vivendi	III кв. '03
WarCraft III: The Frozen Throne	Blizzard	III кв. '03
War of the Rings	Vivendi	III кв. '04
Warlords IV	Ubi Soft	IV кв. '03
World of WarCraft	Blizzard	неизвестно
World War II	Codemasters	I кв. '04
XIII	Ubi Soft	IV кв. '03
Zero-G Marines	Strategy First	неизвестно

НОВАЯ ПОЗИЦИЯ УТОЧНЕНИЕ

ХИТ-ПАРАД

CGW топ 20

Перестрелка шутеров от первого лица.



Любимый спорт PC-геймеров : *UT2003*.



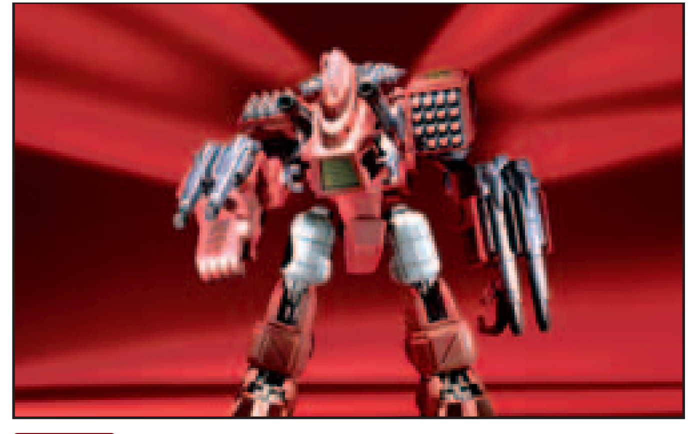
Hitman 2: лысый, но ОЧЕНЬ крутой.



Spearhead: фашистам в очередной раз уготована роль мишеней.

МЕСТО	ИГРА + ИЗДАТЕЛЬ	РЕЙТИНГ
1	**Unreal Tournament 2003** (Infogrames)	★★★★☆
2	**Hitman 2** (Eidos)	★★★★½
3	**Medal of Honor: Spearhead** (EA)	★★★½☆
4	**Battlefield 1942: Road to Rome** (EA)	★★★★½
5	**Neverwinter Nights** (Infogrames)	★★★★½
6	**Command & Conquer: Generals** (EA)	★★★☆☆
7	**No One Lives Forever 2** (Sierra)	★★★★½
8	**SimCity 4** (EA)	★★★★½
9	**Unreal II: The Awakening** (Infogrames)	★★★★☆
10	**Freelancer** (Microsoft)	★★★★½
11	**Madden NFL 2003** (EA)	★★★★★
12	**Rainbow Six 3: Raven Shield** (Ubi Soft)	★★★★½
13	**Need for Speed: Hot Pursuit 2** (EA)	★★★★½
14	**Medieval: Total War** (Activision)	★★★★★
15	**MechWarrior 4: Mercenaries** (Microsoft)	★★★★½
16	**RollerCoaster Tycoon 2** (Infogrames)	★★★½☆
17	**Impossible Creatures** (Microsoft)	★★½☆☆
18	**Civilization III: Play the World** (Infogrames)	★☆☆☆☆
19	**Master of Orion 3** (Infogrames)	★★★☆☆
20	**EverQuest: Shadows of Luclin** (Sony Online Entertainment)	★★★★☆

Хит-парад был составлен по результатам опроса 1000 наших читателей, указавших свои любимые игры за последние шесть месяцев. Чтобы принять участие в голосовании, зайдите на наш сайт – www.computergaming.com.



ИГРУШКИ

Миниатюрные Мехи

Детализированные литые фигурки выглядят ничуть не хуже своих 80-тонных прототипов. **Джейсон Бэблер**



Если вы, как и большей части населения планеты Земля, не хватает средств на постройку настоящего боевого робота у себя на заднем дворике, не расстраивайтесь – компания JoyRide Studios выпустила их модели в масштабе 1:55. Эти миниатюры были созданы в точном соответствии с канонами мира *BattleTech*, их высота составляет около 8 дюймов, а вес – от одного до двух фунтов (детали-то ведь литые!).

Фигурки могут принимать различные позы – каждая из них имеет более 15 шарниров, набор сменных частей, крошечного пилота в кокпите и серию классных наклеек, соответствующих реально существующим фракциям и подразделениям. Самые хардкорные фанаты могут придраться к однообразной раскраске роботов - но, по большому счету, это совершенные пустяки. Каждая фигурка вполне стоит потраченных на нее 25 долларов. Выбор огромен – Mad Cat II, Jupiter, Forestry Mech, мой любимец Legionnaire и т.д. В общем, по моему глубокому убеждению, каждый любитель вселенной *MechWarrior* просто обязан приобрести себе, по крайней мере, одного такого Mech'а. А купив двух, вы сможете устраивать между ними настоящие сражения на письменном столе. Главное – чтобы вас не застала за этим занятием ваша девушка...



БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ: САМОПАЛ

Т. Бирл Бэйкер

Превосходный Bonus Pack для UT2003

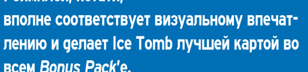
Еще один бесплатный кусочек *UT* – это круто! К выпущенному недавно набору из пяти карт от Digital Extremes добавился огромный 150-мегабайтный *Bonus Pack* от Epic, где вы найдете целых 10 уровней, три новых игровых режима, а также дополнительные адреналиновые комбо, открывающие совершенно новые тактические возможности. Приведу лишь несколько примеров.

Лучшим из новых режимов, по всей видимости, является **Mutant**. Тот, кого убивают первым, превращается в мощнейшего мутанта – вооруженного до зубов, невидимого и единственного в игре, кто способен зарабатывать фраги (кроме ситуаций, когда включена опция Bottom Feeder, позволяющая игроку с самым низким результатом тоже набирать фраги до тех пор, пока он не сместится с последнего места на предпоследнее). Счастливчик, убивший мутанта, немедленно занимает его место и становится мишенью для тех, кто секунду назад сражался с ним плечом к плечу.

Из новых адреналиновых комбо хочется особо отметить **Camouflage**, превращающий вас во внешне безобидный объект (для полного эффекта рекомендуется еще присесть). Так что учите карты, господа, ведь любой куст может на поверку оказаться затаившимся противником!

Карта **Ice Tomb** для режима Deathmatch представляет собой уровень, целиком вырезанный из льда, – прекрасный отдых для глаз после порядком уже надоевших индустриальных и готических пейзажей. Геймплей, кстати, вполне соответствует визуальному впечатлению и делает Ice Tomb лучшей картой во всем *Bonus Pack*'е.





В оригинальном *UT2003* было маловато карт для режима Bombing Run, так что стремительный и жестокий уровень **Canyon** явился для всех крайне приятным сюрпризом. Двое ворот, расположенных неподалеку друг от друга, разделены высокими каменными стенами, идеально подходящими для снайперской охоты, – нужно только запрыгнуть на них с помощью Jump Pads. Стены не разделяют карту полностью, так что с обеих сторон к вам в любой момент могут пожаловать незваные гости, а сверху постоянно постреливают кемперы... Сказка, в общем.

ЧТО ДЕНЬ ГРЯДУЩИ

Революцию начинают романтики, а заканчивают подлецы. АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ


Как только не рождаются статьи! Какие странные поводы к написанию порой отыскиваются! Взять хотя бы этот опус.

Как-то по дороге в Университет, куда мы направлялись с Сергеем Лянге, дабы посетить *КРИ*, он рассказал о своем сне. Широкая степь. Посреди – одинокий герой, а от горизонта на него стремительно накатывает ощетинившаяся волна. В целом панорама похожа на ту, что представлена в ролике *Warcraft III*, только на одинокого Лянге неслась не Орда орков, а армия компьютерных игрушек. Серая безликая масса посредственностей, неказистых середняков, бездарных продолжений, невзрачных поделок и убогих в своей пафосности высокобюджетных проектов...

О ЧЕМ ЭТА СТАТЬЯ

Мы решили сделать этот материал, чтобы поговорить о тенденциях игровой индустрии. О том, как живется гениальным одиночкам и как ведут себя наглые инкубаторские молодчики. Ну и, конечно, «чего ожидать от жизни» нам, простым любителям компьютерных игр.

Сразу оговорюсь, мы исключаем из рассмотрения все игрушки, вышедшие до наступления эры IBM-совестимых PC. Многие из вас, быть может, помнят «Спектрумы», грузившиеся с магнитофонной кассеты. Помнят о ритуале загрузки игры, о свистах и скрипах сродни модемным, что вырывались из динамиков «Электроники-101 М», когда малейший перепад в электросети – будь то заработавший холодильник или зазвонивший телефон – заставлял включать перемотку и начинать весь процесс заново. Геймеры (хотя они тогда так и не назывались) могли отличить на слух *«Секстетрис»* от *«Стрип-покера»*...

А легендарные *БК*! Пределом мечтаний были шестьдесят четыре килобайта оперативной памяти и псевдографические, порой самодельные (как, собственно, и сам компьютер) игрушки.

Все это – отдельная культура, требующая особенного освещения.

КОГДА МЫ БЫЛИ МОЛОДЫМИ...

Тогда, разумеется, и сахар был слаще, и девчонки задорнее... А еще тогда было постоянное, непрекращающееся чувство восторженного ожидания, трепета, счастья. Ибо каждая новая компьютерная игра, практически любая новинка была новой революцией, казалась верхом совершенства, реалистичности, драйва и оригинальности. Если вам довелось застать *Dune 2, UFO, Wolfenstein 3D*, вы не забудете этого удивительного времени никогда. Кто знает, тот поймет. Когда на свет появился *DOOM 3D* (для тех, кто не в курсе, замечу, что был еще и 2D, антуражем, монстрами и звуком воспроизводящий своего трехмерного собрата, а планиметрией уровней – *Prince of Persia*), любому вменяемому человеку стало ясно: лучше уже не будет ничего. Есть понятие творческой вершины, что подразумевает дальнейшее совершенствование, а есть творческий предел, когда дальше просто некуда. Такого предельного реализма, агрессивности,



Й НАМ ГОТОВИТ?..

адреналина не было никогда и, казалось, никогда уже и не будет...

Но прошло всего ничего, и вот id software вновь разверзла перед нами небеса, точнее, преисподнюю, явив миру Quake, где появилась возможность (страшно сказать!) задирать голову. Я первые два дня играл исключительно курсорными клавишами – мне и мысль не могла прийти, что такое возможно! А какая объемность была реализована чуть ли не в трехцветной палитре, а с какой грацией передвигались зомби!

Кстати, о грации. Что бы кто ни говорил, но никакой *Unreal 2*, о котором речь еще впереди, никакая *Alice* не смогут переплюнуть по удивительнейшей естественности движений векторного *«Принца Персии»*, полностью помещавшегося на одну дискету и анимированного столь гениально, что, боюсь, даже анонсируемое трехмерное продолжение не сможет выдержать сравнения с этим подлинным шедевром игросозидательного искусства. Хотя, конечно, вряд ли теперь разработчиков интересует такая мелочь, главное – успешно использовать раскрученную торговую марку.

ОСНОВНАЯ ПРИЧИНА

В чем же заключена главная основа ситуации «что ни день, то революция»? Как объяснить совершенно невероятные по сегодняшним меркам свежесть, оригинальность, непохожесть, своеобразие едва ли не всякого вновь появлявшегося проекта? Когда счастливый обладатель домашнего компьютера (коих в те не столь далекие времена в нашей стране было не так уж и много) чувствовал себя первопроходцем, каждый день заново открывающим горизонт?

Первое, что придет на ум сегодняшнему читателю, не заставшему той всеобщей эйфории открывательства, – огромное количество белых пятен на карте игрового мира. Дескать, легко было делать что-то новое, когда еще сама вселенная находилась в стадии зарождения. Нетрудно идти нехоженой тропой, если вокруг все тропы – нехоженые.

Яростно кусают ногти завистники: «им было легче», «они стояли у истоков», «перед ними лежало сто дорог»... вокруг лишь первоматерия и бесконечность. Твори – не хочу!

Что здесь ответить? Так может говорить лишь ленивец, пытающийся всеми правдами и неправдами оправдать свои бездействие и бесталанность. Смешно утверждать, будто тогдашним девелоперам ничего не стоило выдумывать новые жанры – ведь не было никаких. И то правда! Чего легче выдумать то, чего еще нет! И нужно-то для этого всего ничего – гениальность.

Развитие игровой индустрии стимулировалось и развитием компьютерных технологий. Это позволяло внедрять новый дизайн, реализовывать недоступные ранее задумки. Все так. Но. Никто не будет отрицать очевидного: компьютерные технологии и сейчас прогрессируют ничуть не медленнее, чем раньше. Однако обладатели известных игровых тайтлов все чаще идут по пути наименьшего сопротивления, развивая игровые серии лишь экстенсивно, не заботясь о качественных преобразованиях. Это, разумеется, очень быстро привело к ситуации, когда журналисты, еще в глаза не видя разрабатываемого проекта, с уверенностью могут писать что-нибудь вроде: «...давно уже известно правило – продолжение хуже оригинала, и все мнимые потуги разработчиков привнести в игру что-то действительно новое на деле оказываются лишь фикцией. В игре появляется парочка новых локаций, один-два играбельных персонажа и патч, латающий многочисленные баги игры-родителя. Стоит ли платить деньги за то, что раньше порядочные люди давали бесплатно в качестве бонуса?»

Разумеется, из этого правила есть и исключения – чего стоит хотя бы *«Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения»*! Задумывался явно как add-on, а на выходе получился вполне самостоятельным, не требующим для успешных продаж даже знакомства покупателя с первой частью. А знаменитая серия Quake! Каждая новая часть ознаменовывалась полной сменой концепта, ат-

мосферы, дизайнерского исполнения, графического и логического ядра игры, называемого в народе «движком». Выход новой серии ознаменовывался порождением бессчетного числа бездарных – и не очень – эпигонов, подражаний, пародий... А судьбе самих движков можно так и просто позавидовать! Даже устаревая, они пользовались (да и продолжают пользоваться) невероятной популярностью. За примерами далеко ходить не надо: вспомните хотя бы, сколько игр было выпущено на движке *Quake III:* и *«Алиса»* от МакГи, и *Heavy Metal F.A.K.K.*, и *Medal of Honor*... Причем последний add-on к *«Мегали»* – самое яркое подтверждение удивительной «живучести» движков от id software. Явно устаревшее ядро смогло-таки лечь в основу очень добротного (хотя и столь же короткого) дополнения, что подтверждают и достаточно высокие оценки, которые снискала игра в специализированных изданиях.

Впрочем, не знаю, настолько ли удачными покажутся читателю эти примеры. Все-таки это исключения, подтверждающие правило. Как ни крути, а id software – это id software и второй такой нет. Откровенно слабых проектов там не появлялось вообще никогда. И здесь очень показательной является незавидная судьба движков от *Unreal (I и II)*. Игра изначально задумывалась как конкурент Quake, что, видимо, на каком-то тонком кармическом уровне определило ее попсовую судьбу. Желание «догнать и перегнать» сыграло злую шутку. Движок *«Анрыплера»*, кончено, популярен в среде тех девелоперов, у которых достанет средств на покупку лицензии, но вот проекты, выходящие на основе этого ядра, характеризуются одной-единственной фразой: «красиво и скучно». К сожалению, этого ярлыка удостоился не только сам *Unreal II: Awakening*, но и недавно вышедшее *«Опустошение» (Devastation)*, радующее глаз своим визуальным рядом и заставляющее недоумевать по поводу убогого геймплея и сырого сюжета. А триумф «лучшего в мире авиасимулятора» оказался здорово подмоченным срочной необходимостью патчить игру. Причем, размер патча и количество багов, которые он исправляет, заставляет взглянуть на эту – во всех отношениях, несомненно, великолепную – игру несколько более трезвыми глазами... Разумеется, фанатов серии такие мелочи не остудят (взять хотя бы главреда журнала *«Хулиган»* Холода – когда я увидел его первую реакцию на выход *«Забытых сражений»*, то засомневался в психическом здоровье своего дорогого коллеги), но вот число неофитов такие просчеты не увеличивают.

ОЖИДАНИЕ СМЕРТИ ПОДОБНО

Ох, и недобрую шутку играет ожидание громких проектов! Эта беда целиком и полностью принадлежит именно нашему времени. И корень ее в том, что игросозидание прочно и необратимо превратилось в индустрию, бизнес, поставлено на поток, загнано в определенные рамки. Причем на прокрустово ложе попадают и действительно яркие, оригинальные проекты, становясь подчас «жертвой обстоятельств». Эти печальные обстоятельства связаны обычно с рекламными технологиями и PR-акциями, начинающимися задолго до выхода игры в свет.

В особой мере это касается продолжений знаменитых игр. Стремление разжечь страсти вокруг *Warcraft III*, который и безо всяких рекламных компаний породил такой ажиотаж, что с лихвой хватило бы и на пару десятков проектов помельче, привело к тому, что играющая публика просто-напросто «перехотела». Я сейчас говорю не об объемах продаж. Тут-то как раз все в порядке. Даже у нас в стране, где борьба с пиратством более всего напоминает войну с ветряными мельницами, а обыватель до сих пор не понимает, что интеллектуальная собственность тоже чего-то стоит, *Warcarft III* долгое время не сходил с первой строчки лидера продаж, да и сейчас находится в «десятке сильнейших». Причем речь идет не о бюджетном jewel'e, а о DVD-box'e! И все же отношение к игре оказалось подпорченным. Одна из самых ярких, увлекательных, динамичных стратегий, сочетающих в себе, казалось бы, несочетаемое – интереснейший по своему сюжету одиночный режим и киберспортивный мультиплеер, – оказалась окружена ореолом разочарования. Конечно, те, кто говорит, будто игра провалилась, стала обыкновенной поделкой и т.п., лукавят. Она очень хороша. Но вот ждали ее так долго, и держали нас в напряжении столь сильном, что выпусти Blizzard хоть трижды гениальную вещь, зрители лишь развели бы руками, сказав «ну-у-у, за такое-то время могли бы сделать и получше!» Боюсь, что такая же участь может постигнуть и *DOOM III*. Выйди он в конце прошлого года – хотя бы и сырым, неоптимизированным, громоздким – все только восторженно затаили бы дыхание, а теперь... Даже не знаю, что и думать. Мы-то ждем, но даже такой верный поклонник серии, как я, уже начинает нервно покусывать губы...

Я не говорю, что нужно бросать всю работу и выкладывать на прилавок неоптимизированный движок, но, быть может, не стоит привлекать внимание к проектам на очень уж ранних стадиях разработки? Одно можно сказать точно: если судьба игры и не столь определена, то движок *DOOM III* уже поделен между самими громкими и яркими проектами 2004-2005 годов. В этом id software своих традиций не нарушит. В *Quake IV*, *Alice 2*... (можете продолжить сами) ядро проявит свои возможности, что называется, в полный рост.

УСПОКОЕНИЕ ОШАЛЕВШИХ КЛЕРКОВ

Многие игры сегодня делаются социально-ориентированными. Девелоперы ставят на виртуальную реальность. Взять хотя бы «Оторву». Симулятор офисной жизни. Нагадь ближнему своему по полной программе. Postal 2 – в комментариях не нуждается: кровь, пот и слезы. Все в большей степени оформляется тенденция упоительного смешивания с дерьмом всех ценностей буржуазного мира, и в этот маниакальный мир должны сбегать после работы забитые рутиной менеджеры среднего звена, домохозяйки и великовозрастные бездельники.

В общем, можно выделить четыре направления (каждое из которых представлено самыми разными жанрами): гипертрофированное насилие *(Serious Sam)*, разного рода симуляторы *(The Sims, Championship Manager)*, сказки, фантастика *(TLoTR, Warcraft)*, псевдоисторизм и реализм *(Vietcong, Praetorians)*. На первый взгляд – натуральный коммунизм. Сплошное изобилие невиданных зверей.

Но на деле все обстоит не так уж радужно. Как вы думаете, сколько всего игр выходит в год? Не одна тысяча. Наберется ли двенадцать игр, хотя бы отдаленно сравнимых по оригинальности с первым *UFO* или *«Принцем Персии»*? Очевидно, нет. Если рассматривать только компьютерный рынок, не наберется и полудюжины. При этом продажи неуклонно растут, рынок расширяется и все довольны.

Извращенная российская система продаж jewel'ов по $3 штука приводит к тому, что игры покупаются на сдачу вместе с батоном хлеба и палкой колбасы, чтобы за кружкой пива разгадать пару электронных ребусов и полюбоваться посредственного качества эротическим роликом (типичный эротический квест строится теперь именно таким способом: несколько загадок, не имеющих по большому счету ничего общего ни с сюжетом, ни с эротикой, и несколько видеобонусов, основанных на материале, отснятом в дешевом стрип-баре. Себестоимость практически нулевая: загадки можно найти в любом советском пособии массовика-затейника, ну а съемки... Потом это все продается тиражом не меньше двухсот тысяч экземпляров с прибылью около доллара с каждого диска. Matrix has you. Времена великолепного Ларри канули в лету).

КТО ВИНОВАТ?

Вопрос, в общем-то, риторический. Кто виной тому, что публика развращена дешевыми поделками? Обороты рынков вьетнамской одежды составляют десятки миллионов долларов. Всем понятно, что шмотки развалятся после первой стирки и все равно покупают. Не было бы спроса – не родилось бы и предложение. Как ни пафосно это звучит, но именно от нас зависит, что предложат нам разработчики и издатели в следующий раз.

Времена меняются, меняются жизненные приоритеты, формы искусства, способы социального взаимодействия. Среди компьютерных игр (одна-две в год из нескольких тысяч) попадаются настоящие шедевры. Научится их различать, ценить, заставлять издателей равняться на лучшие образцы – задача каждого, кто хочет действительно называться любителем и знатоком компьютерных игр. И тогда, кто знает, может, вернутся те времена, когда каждый день приносил нам новые удивительные открытия в этой сказочной игровой стране?



АЛЕКСАНДР ЧЕРНЫХ

ПУТЕВОДИТЕЛЬ BATTLETECH UNIVERSE

Что могут сделать два студента американской военно-морской академии, чтобы поставить на уши мировую игровую общественность? Парни по имени Росс Бэбкок и Джордан Вейсман, создатели легендарной компании FASA, знают ответ на этот вопрос! Увлекаясь, помимо учебы, воргеймами, в 1984 году они создали свою собственную игру – *Battledroids*. Через год, в 1985, ее переименуют в BattleTech, и начнется победоносное до недавнего времени шествие мехов по игровым полям всего мира ;).

Как выглядит вселенная Battletech?

В ней существуют две основные силы. Одна из них – Внутренняя Сфера: группа миров (включая «Терру» – Землю, колыбель человечества), состоящая из пяти основных монархических государств, с переменным успехом грызущихся между собой на руинах некогда могущественной Звездной Лиги. Вторая сила – Кланы. Во время распада Звездной Лиги благородный (или мятежный – нужное подчеркнуть) генерал Керенский увел верные ему силы за пределы освоенных миров. Там потомки верных Керенскому военных были разделены на 20 кланов, каждый из которых получил в качестве символа тотемное животное: Дымчатый Ягуар, Нефритовый сокол, Стальная Гадюка... Об исходе Керенского во Внутренней Сфере через некоторое время практически окончательно забыли – Кланы же поставили своей целью возвращение во Внутреннюю Сферу и взятие под свой контроль Терры.

Во Внутренней Сфере общество живет в условиях относительной демократии и свободной экономики. В ходе внутренних конфликтов Сфера потеряла часть технологий Звездной Лиги, прогресс практически заглох благодаря постоянным войнам. Кланы же построили абсолютно тоталитарное общество, сохранили и преумножили технологии Звездной Лиги, а так же научились выращивать генетически превосходных воинов в пробирках (чем жутко гордятся).

Соответственно, часть игр вселенной построена на конфликтах государств во Внутренней Сфере, часть – на внутренних конфликтах Кланов, еще часть – на столкновении сил Кланов и Внутренней Сферы.

Что такое мех? Что можно делать с его помощью?

Мех (*Battlemech*) – основная боевая единица во всех играх вселенной. Представляет собой здоровенный шагающий механизм (до 100 тонн весом – удивительно, кстати, легкий получается агрегат: обычный танк Второй мировой 50 тонн весит, а ведь он едва со ступню меха размером!), ошибочно называемый отдельными ушлепками «роботом». Почему ошибочно? Потому что робот – это искусственный механизм, имеющий СОБСТВЕННЫЙ интеллект, AI. У наших мехов такого нет, это всего лишь транспортные средства.

Управляет мехом, соответственно, *Мехварриор* (*МекУорриор*, *Mechwarrior*) – водитель боевой машины. Мех перемещается пешком и бегом, используя для поддержания равновесия вестибулярный аппарат пилота, который подключается через девайс, называемый нейрошлемом. Любой мех приводится в действие портативным атомным реактором. Мехи герметичны, умеют вести боевые действия под водой, в безвоздушном пространстве, в общем – где угодно. Ноги и руки меха движутся благодаря миомерам – искусственным мышцам. Еще некоторые мехи умеют прыгать, используя для этого реактивные двигатели.

Мехи оснащаются тремя основными категориями оружия: стрелковым, энергетическим, ракетным, кроме того, могут нести системы радиоэлектронной борьбы, а также дальнего радиолокационного обнаружения и целеуказания.

При постоянной и активной стрельбе мех перегревается – почти все оружие использует единую систему охлаждения меха. Если перегрев становится критическим, то может взорваться реактор (обычно его останавливает система самодиагностики – до полного остывания: в это время мех недвижим, и легко доступен для вражеской атаки). Поэтому управление системой охлаждения мехов в *Battletech* – отдельная история, достойная сама по себе еще одной большой статьи.

Мехи, построенные в Кланах, как правило, значительно лучше чем те, что построены во Внутренней Сфере: они быстрее, лучше защищены, лучше вооружены, их пилоты значительно лучше, чем пилоты Сферы.

ИНКАРНАЦИИ ВСЕЛЕННОЙ BATTLETECH:

Battletech: board game

Прародитель, здравствующий с того самого 1985 года, – настольный *battletech*, переживший несколько редакций и получивший за это время множество дополнений. Играют на карте из гексов (шестиугольников) с размеченным рельефом и высотами. На карту выставляют фигурки мехов и любой техники, повреждения и нагрев мехов отмечают на специальных листах с описаниями мехов. Собственно, при нынешней доступности Интернета любой желающий может выкачать себе правила игры, редактор карт и редактор мехов для печати листов с описаниями. Еще нужны два кубика – правда, их, по ходу, выкачать из Интернета не удастся – придется распотрошить какую-нибудь настольную игру или просто купить их в киоске. Правила осваиваются за пару часов, игра затягивает насовсем. Вкратце: каждый ход разделен на фазы. Основные – это фаза перемещения и фаза стрельбы, плюс имеется еще целая куча дополнительных фаз. Каждый мех разделен на узлы (руки-ноги-торс из трех частей-голова), каждый вид оружия уничтожает определенное количество брони противника, место попадания раскидывается на кубиках по несложным правилам. Любому игроку в компьютерный мех стоит хотя бы прочитать правила настольника – так, для общего развития.

Battletech: collectible cards game

Существует и карточный *Battletech*, но это, имхо, дань *MTG*шной моде. Там и правила, по сути, *MTG*шные: поменяли картинки и названия юнитов-ресурсов – вот, пожалуйста, новая игра со старыми дырками! Это я утрировал, конечно, – все совсем не так плачевно, но действительно уж очень много параллелей с *MTG* у этой игрушки. Спору нет, полный альбом *Battletech*-карт выглядит здорово... Зато, перебирая карты, ты никогда не научишься управлять мехом. Никогда.

Книги серии Battletech

Их выпущено просто огромное количество – несколько десятков. В России издательством серии, название которой было переведено как *«Боевые Роботы»*, занимается издательство *«Армада»*. К сожалению, 70% этих литературных произведений представляют собой классический жевательный трэш, написанный людьми, весьма почему-то далекими от вселенной. Тем не менее, попадаются и приличные экземпляры. Попробуй, к примеру, почитать Роберта Торстона – возможно, получишь некоторое удовольствие.

Crescent Hawk's inception

В 1988 году компания Westwood (хорошо тебе известная, верно?) выпустила игру *Crescent Hawk's inception*, разработанную фирмой Infocom. По сути, это была RPG во вселенной *Battletech*, с боями на мехах. Графика была простенькая, а геймплей для того времени – весьма замороченный. Тем не менее, продукт продался неплохо, и в Infocom начали работать над продолжением...

Crescent Hawk's revenge

Два года спустя, в 1990 году появилась предтеча известного тебе *MechCommander* – игра под названием *Crescent Hawk's revenge*. По сути, игра представляла собой набор взаимосвязанных миссий с линейным сюжетом. Технологически же это была самая настоящая реал-тайм стратегия, да еще с динамическим управлением временем! Вид сверху, возможность управлять несколькими мехами одновременно, куча потрясающих по тем временам нововведений – трудно поверить, что игре 13 лет! До сих пор очень свежо и здорово.

Mechwarrior

Infocom и лицензию FASA на 10 лет купила компания Activision, выпустившая *Mechwarrior* совместно с Dynamix. С этой игры начался одноименный эпический сериал. Собственно, симулятор меха. По желанию можно было либо тупо выполнять миссии и наращивать собственные силы и резервы, либо попробовать пройти сюжетную линию, которая сводилась к разговорам с подозрительными личностями на разных планетах и боям, бесконечным боям на мехах.

Игра была по-настоящему революционной. Как все это здорово выглядело! Террайнов была целая куча – от абсолютных равнин до ледяных арктических пейзажей. Мехи теряли части, горели и дымились, прыгали, атаковали с воздуха. Для борьбы с различными типами мехов нужна была разная тактика – например, на крохотном легком Locust можно было обойти Battlemaster противника (тот просто не обращал внимания на такого незначительного оппонента), пристроиться сзади и перебить тому ногу. Миссии были разных типов: разведка, атака объектов на уничтожение, освобождение объектов, защита объектов... За удачно выполненную миссию начислялись кредиты, на которые можно было ремонтировать мех, покупать новые мехи, нанимать пилотов (их в отряде могло быть до трех, игрок был четвертым), нанимать транспортные корабли и перемещаться по Внутренней Сфере. Чего игре не хватало по-крупному – так это мультиплеера, но ему не суждено было появиться ранее, чем во второй части игры...

Sega Battletech

В 1994 году и обладатели платформы Sega получили возможность приcоединиться к меховой культуре – появилась игра *Battletech*. Строго говоря, ничего особенного в игре не было – аркада от третьего лица, и не более. Ходи себе по карте, стреляй во все стороны, собирай бонусы, выполняй миссии. Вместо мехов в игре могли бы бегать гоблины или какой-нибудь Рэмбо. Тем не менее, продукт не остался незамеченным, и по сей день доступен в сети в виде rom-файла для эмуляторов Sega.

Mechwarrior 2: beta1

Знаешь ли ты, что изначально вторая часть знаменитой игры выглядела совсем не так, как в финальном релизе? Движок был другим (!!!), мехи выглядели иначе, концепция геймплея значи-

тельно отличалась от того, что появилось на дисплеях геймеров всего мира в 1995 году! Бета помещалась на 2 дискетки, продавалась на митинском рынке. В ней была одна ночная миссия, и... больше ничего. Больше всего запомнилось, как инертны были мехи в этой игре и как удивительно быстро они разогнялись до максимальной скорости...

Mechwarrior 2: 31th century combat

22 августа 1995 года увидела свет «настоящая» бета второго меха, вызвавшая ажиотаж среди поклонников первой части, а затем и полная версия игры. Создана она была компанией Activision по лицензии FASA. Изначально релиз существовал только на CD, что привод по тем временам был редкостью, и умелые отечественные пираты тут же профессионально порипали продукт, уместив его на десяток дискет.

Игра потрясала. Обилие невероятных трехмерных видеороликов, которые и сейчас будоражат воображение, отличная сюжетная линия, основанная на войне кланов Волка и Нефритового Сокола, но главное – геймплей. Именно вторая часть *«Меха»* дала фанатам вселенной понимание того, каким именно должен быть «настоящий» симулятор меха.

Самих мехов в игре было много, каждый отлично анимирован – видно было, как работают сочленения узлов агрегата. Хотя играть от третьего лица было практически невозможно, многие включали внешнюю камеру просто «в перерывах между боями», чтобы насладиться зрелищем огромной шагающей машины.

Все агрегаты в игре принадлежали кланам, так что поклонники сферы вынуждены были сосать петушки. Впрочем, на продажах это не отразилось. Разработчикам удалось передать атмосферу мироощущения кланов, а возможность играть по локальной сети или через Интернет позволила образоваться огромному количеству игровых концессий по всему миру. Играли четыре на четыре, чаще всего – на игровом сервисе KALI, который живет и здравствует по сей день.

Миссии в игре были как дневные, так и ночные, и далеко не все – на уничтожение. Были и разведывательные, и диверсионные... в общем – на любой вкус. Сложность освоения управления мехом великолепно компенсировалась логичным расположением контролзов на клавиатуре.

В общем и целом получилась игра мечты. И логично было ждать продолжений.

Mechwarrior 2: Netmech

Тогда же, в 1995 году, вскоре после выхода игры, Activision выпустила отдельно мультиплеер-пакет под названием *Netmech*. Он был значительно дешевле полной версии игры, а вскоре и вовсе стал бесплатным – был выложен для свободного скачивания на сайте Activision (кстати, доступен и сейчас).

Единственным минусом этого волшебного пакета была невозможность хостить игру – для этого требовался компакт-диск с оригинальным продуктом. Приходилось сидеть в KALI и ждать кого-нибудь богатенького, с собственным компактом.

Mechwarrior 2: Ghost Bear Legacy

Продолжение меховых приключений не заставило себя ждать – в 1996 году Activision родили *MWII: Ghost Bear Legacy.* Сюжет был замороченный – о возвращении похищенного у клана Призрачного Медведя генофонда. Но сама игра явно была новым отдельным продуктом, а не add-оном, хоть и требовала оригинальный CD *31th century combat* (впрочем, эта защита обходилась в лоб – содержимое диска просто копировалось на винт, и игра замечательно работала). Новые мехи (на этот раз и кланерские, и сфероидные), новое оружие, новые террайны, сильно поумневший AI – все это было ориентировано уже не столько на казуальных игроков, сколько на бывалых фанатов *Mechwarrior* и *Mechwarrior 2*. К сожалению, в этой игре не было мультиплеер-модуля, но все равно в нее повально рубились все, кому не лень.

Mechwarrior 2: Mercenaries

В том же 1996 году Activision удивила игровую общественность абсолютно новым продуктом, в котором от *Mechwarrior 2* осталось, по сути, лишь название. *Mercenaries*. Это была настоящая яркая звезда сериала!

Сюжет был великолепен – речь шла о первом вторжении Кланов во Внутреннюю Сферу, игрок же управлял наемным подразделением и варился в этих событиях.

Движок был кардинально переработан, добавлено динамическое освещение (это в режиме софтварного рендеринга – напомню, что ускорители были только-только на подходе), изменена модель обсчета повреждений, добавлено просто огромное количество моделей мехов... А главное – игра получила экономическую часть: мехов можно было перестраивать, ремонтировать, перевооружать, всячески модифицировать.

И пусть изначально игра вышла очень дырявой (бага на баге!), пусть в сюжете были значительные недочеты, пусть мультиплеер притормаживал – все равно продукт стал абсолютным хитом!

Mechwarrior 2: Mercnet

Как и в случае с *Netmech*, многопользовательский пакет Activision выложила для скачивания бесплатно. Назывался он *Mercnet*. Все лучшее, что было в mercenaries, вошло в него – большой набор мехов, возможность эмулировать сражения сферы и кланов, отличные карты. Играть можно было и напрямую по модему, и по локалке, и по Интернету, 4x4. Но опять же без оригинального CD *Mercenaries* хостить игру было нельзя... а в остальном mercnet был продуктом мечты любого *мехварриора* – халявный, полезный и просто очень крутой.

Mechwarrior 2: Battlepack

В 1997 году Activision собрала в кучу всю проделанную работу по *Mechwarrior 2,* и выпустила коллекционное издание *MW2: Battlepack.* Собственно, ничего нового в коробках не было – те же игры, никаких add-онов. Но зато имелся колоссальный альбом с красивым артом и техническими характеристиками мехов.

Mechwarrior 2: 31th century combat for Sony Playstation

В марте 1997 года владельцы игровой приставки от Sony получили-таки свою дозу удовольствия. Игру портировали неплохо, и до сих пор из всех приставочных игр *Battletech* именно эта ближе всего к настоящим симуляторам мехов. Хотя, конечно, любому фанату PC-версии этот порт покажется обычным 3D-экшеном...

Mechwarrior 2: Titanium Trilogy

Последнее, что сделала Activision для серии *Mechwarrior 2* – титановая трилогия.

Графические ускорители уже прочно обосновались в компьютерах пользователей по всему миру, и все девелоперы бросились затачивать свои продукты под эти волшебные девайсы. Activision же рассудила здраво: есть отличные игры, серия из *Mechwarrior 2: 31th century combat, Mechwarrior 2: Ghost Bear Legacy* и *Mechwarrior 2: mercenaries* – так чего добру-то пропадать? Движок всех трех игр обновили, заточили под работу с 3d-картами, и... кто бы мог подумать! Оказалось, что именно поддержки ускорителей действительно не хватало всей серии *Mechwarrior 2!* Продукт продавался просто на ура, все компьютерные клубы тут же переписали обычный *Mercnet* на поддерживающий 3d-ускорители, в сети все играли только с поддержкой 3d-карт... Особенно от появления возможности работать с правильной графикой выиграли *Mercenaries*, уже имевшие модель динамического освещения, а заодно и пропатченные в *Титановой Трилогии* до играбельного состояния...

Mechwarrior NAIS shell series

Activision не раз обещала добавить в игры средства для создания собственных мехов из компонентов и пайнтшоп – утилиту для раскраски мехов. Но так и не сделала этого. Зато энтузиасты сделали. Серия неофициальных фриварных продуктов, объединенная общим названием *NAIS shell,* позволяла как добавлять в Mercenaries новые мехи, так и свои собственные скины для них. Правда, *NAIS*ы страдали глючностью, сложным интерфейсом... но желание добавить что-то нового в и без того хороший продукт было сильнее. Поэтому *NAIS shell* обрели кучу поклонников по всему миру.

Mechcommander

Компания Microprose, создатели незабвенных стратегических игрушек, решили приложить руку ко вселенной *Battletech*, выпустив продукт под названием *MechCommander*. Отличная real-time стратегия, в которой игрок управлял подразделением из нескольких мехов, а в промежутках между боями имел возможность продавать и покупать пилотов, вооружение и сами платформы. Игра на одном дыхании проходилась в режиме кампании, но, к сожалению, оказалась совершенно несостоятельной в мультиплеер-режиме – слишком уж тормозным и занудным он был.

Mechcommander gold: desperate measures

Увы и ах – всего лишь экстра-релиз для фанатов. Сам *MechCommander*, шесть новых мехов, несколько дополнительных миссий. Больше ничего. Вот тебе и все крайние меры...

Mechwarrior 3

Золотой век есть в каждой игровой вселенной – в *Battletech* он, безусловно, пришелся на третью часть игры. Сделала ее никому не известная на тот момент компания Zipper. Изначально большей части почитателей сериала было сложно понять, почему FASA отняла лицензию у Activision, с которой все было весьма прозрачно, и передала ее Zipper. Выяснилось это только после того, как в сети появилась бета-версия...

Изначально проект назывался *Mechwarrior 3: Operation Bird Dog.* Сюжетная линия повествовала о приключениях небольшого сфероидного подразделения, заброшенного в тыл клана Дымчатого Ягуара.

Игра произвела настоящий взрыв в среде мехварриоров! Невероятно детализированные модели мехов – анимация была просто великолепна, мехи двигали абсолютно всеми узлами и суставами! Разворот, выполняемый мехом на месте, по сложности и качеству проработки напоминал сложный танец – но это было действительно реалистично! Еще напичествовал изменяемый ландшафт – ракеты оставляли в нем воронки. Следы от попаданий оставались и на броне мехов – кроме того, у них отваливались руки, культи дымились и искри-

ли. Можно было перебить ногу грозной боевой машине, и тогда она начинала хромать.

Практически любой объект на карте можно было уничтожить. В игре было несколько карт с городами – вот где это чувствовалось особенно ярко! Бои мехов в городе оставили у меня просто незабываемые ощущения – все вокруг рушилось, горело, превращалось в руины. Кстати, в некоторых поселениях были люди – бегали туда-сюда, делали что-то свое. Каждый раз, когда я видел их – вновь осознавал размеры своей боевой машины. А особенно мне запомнилось, как затонул кораблик, пришвартованный к пристани в городской гавани. Конечно, я случайно попал в него.

Кстати, о воде. Именно в *Mechwarrior 3* вода появилась, в принципе, как вид террайна, и была просто великолепна: прозрачна и функциональна. Мех, попавший в воду, как и положено по канонам *Battletech*, остывал значительно быстрее своего сухого собрата.

Кроме воды, в игре появилось еще одно яркое нововведение, которое далеко не все оценили по заслугам. Это так называемые MFB, mobile field bases или мобильные полевые базы. По сути, они представляли собой три гусеничных агрегата, на которых вместе с подразделением путешествовали запчасти, трофеи и целые разобранные мехи. При помощи MFB можно было починить искалеченную машину: окружив ее, MFBшки поднимали специальные ремонтные мачты – вроде тех, что ставят вокруг космических ракет перед стартом – и ремонтировали бедолагу. Зачастую это происходило прямо на поле боя, под перекрестным огнем. Многие хардкорные мехварриоры сетовали на наличие MFB, но, не пользуясь ими, игру пройти было абсолютно нереально – уцелевших стационарных баз или ангаров на славном боевом пути сфероидов не оставалось...

Mechwarrior 3: pirate's moon

Как улучшить хорошее? Очень просто. Увеличить его количество. Руководствуясь таким принципом, FASA, к тому времени окончательно перешедшая под крыло Microsoft, создала продолжение третьей части сериала. *Mechwarrior 3: pirate's moon* рассказывала о борьбе сфероидного подразделения с отрядом пиратов, вооруженных клановской техникой. Причем можно было отыграть сценарий как за пиратов, так и за сфероидов. Движок игры не изменился, а мехов и карт (в том числе и для мультиплеер-игры) стало больше. К сожалению, выход *Mechwarrior 3: pirate's moon* – это последнее действительно хорошее событие в компьютерной инкарнации вселенной *Battletech* до сегодняшнего дня. Дальше ход событий резко ухудшился – думаю, не в последней степени это зависело от нового владельца FASA...

Mechcommander 2

Очень странная игра, непонятно для кого и для чего созданная. Предельно упрощенный и перенесенный в 3d-среду мир *Mechcommander*. Получилась настоящая point-n-click игрушка. И пусть она, в принципе, визуально была реализована неплохо – динамическое освещение, полная трехмерность, сносные текстуры, – геймплей ознаменовал собой начало заката эры настоящих мехварриоров. Именно с этой игры началась, по сути, трансформация действительно классной игровой вселенной в жевательный и попсовый массовый продукт.

Mechwarrior 4 Vengeance

С этой игрой *Mechwarrior* умер. Все то ужасное, попсовое, примитивное, равняющее симулятор с обыкновенным шутером, чего так боялись игроки старой волны, было привнесено в игру новым издателем. Очевидно, надеясь увеличить продажи, Microsoft решила, что именно теперь *Mechwarrior* должен стать простым и общедоступным, как никогда ранее. Элитарный дух игры был уничтожен – более всего новый игровой процесс напоминал скверно сляпанный мод для *Quake* или *HL*. Конечно, были нововведения, которые изо всех сил подавались как действительно «позитивные» – например, жесткое формирование слотов под различные классы оружия для каждой конкретной платформы (в оригинальном *battletech* такого нет). Или вот – значительное увеличение максимального количества мультиплеер-игроков для одного боя. Последнее, впрочем, еще больше приблизило игру к жанру 3d-экшен...

Графический движок был откровенно хуже и сырее, чем в третьей части игры. Достаточно посмотреть с позиции внешней камеры, как мех разворачивается на месте в каждой из этих игр, чтобы понять, что я имею в виду. В четвертой части анимация суставов предельно упрощена, и мех просто топчется на месте. А то, как в игре изобразили лес, было вообще настоящим издевательством – спрайтовые деревья пришли к нам прямиком из древнего *Daggerfall!*

Кроме того, мех больше не трясло при хождении, в городе нельзя было разрушать здания, людей нигде не было, а видеролики между миссиями были особенно дебильными... Короче – сделано в Microsoft.

Multiplayer Battletech 3025

2001 год. Очень амбициозный и... мертворожденный проект Kesmai, создателей *Air Warrior*, под крылом компании Electronic Arts – попытка построить мир Battletech полностью в мультиплеер-среде. Онлайновая игра, которая дошла-таки до стадии бета-тестирования и получила очень высокие оценки в среде поклонников мира *Battletech*. А потом ее... правильно, закрыли. Поиграли, и хватит.

Фоном для событий в игре стала одна из войн за наследство на развалинах звездной лиги. Начиналось все с 25-тонного меха Коммандо и практически полного отсутствия баблоса, далее денежки и опыт можно было заработать в боях и походах. После того как опыт превышал некоторое значение, можно было присоединиться к одному из государств сферы. Приятно было видеть, что в массе своей на сервер проекта приходили знающие и опытные мехварриоры – не было кучи сопливых матерящихся мальчишек, которых мы в изобилии наблюдали на серваках *Mechwarrior 4*. Для меня до сих пор загадка, почему проект сдулся...

MechWarrior4: Clan Pak и Mechwarrior 4: Inner Sphere

Microsoft показала нам свою жад... миль пардон, свою расчетливость. То, что в наше время принято выкладывать на сайт издателя для бесплатного скачивания, она умудрилась продать. В комплекте *MechWarrior4: Inner Sphere* имеется 4 сфероидных меха (для дотошных: Zeus, Hunchback, Highlander, Dragon), новое оружие и новая мультиплеер-карта. В *MechWarrior4: Clan Pak,* соответственно, – 4 клановских машины (Masakari, Kodiak, Arctic Wolf, Cauldron Born) и тот же джентльменский набор из нового оружия и новой карты... Ужас. Не стыдно это продавать на двух отдельных компактах?

Mechwarrior 4: Black Knight

Создав и продав движок, Microsoft принялась рубить капусту на создании продолжений к четвертой части игры. Поскольку в игровом процессе ничего не изменилось, расскажу о сюжете в двух словах.

Играем за Черного Рыцаря, наемника, работающего на одно из государств Сферы – btw: это, кстати, плохой парень из оригинального *Mechwarrior 4*. И... точно. Делаем его работу – то есть рубимся по другую сторону баррикад, охотимся на положительных персонажей из оригинального продукта и получаем удовольствие.

Mechwarrior 4: Mercenaries

С выходом этой игры канула в лету последняя надежда на адекватное будущее действительно классной игровой вселенной. Кто-то еще надеялся на возвращение концепции симулятора – теперь же мы получили откровенно аркадную игру. Правда, надо признать: в ней реализована экономическая часть (как в настоящих, старых *Mercenaries*), а также нелинейная сюжетная линия (тоже что-то знакомое). Как говорится, хочешь быть наемником – будь им! Однако же не произошло никаких позитивных изменений в игровом движке, не появилось ничего нового (или хотя бы старого!) в геймплее. Как полагается у Microsoft, новая оболочка – старое содержимое. Ощущения управления тяжелой и инертной боевой машиной в игре нет – одно расстройство...

XBOX MechAssault

Mechwarrior завтрашнего дня – общедоступный, примитивный донельзя, превращенный в глупую стрелялку. Вот к чему привела концепция «популяризации игровой вселенной». Мехи размалевываются под страшил, появляются «боссы» уровней, в общем и целом все вместе напоминает упомянутую выше *Sega Battletech,* только реализованную с использованием возможностей современнейших аппаратных платформ. Сюжет? Сюжет здесь не имеет никакого значения – стреляй давай! Разве можно на джойстике приставки реализовать управление огромной боевой машиной? Можно! Вперед-назад-право-лево-огонь! В общем, последний позор некогда славной игры.

Mechwarrior 5

Буду краток. Вот, что примерно заявил на форуме DropshipCommand официальный представитель компании FASA: «*Mechwarrior 5* делался весьма профессиональной и талантливой командой, но, тем не менее, мы остановили проект. Сделанного на данный момент недостаточно для имени вселенной Battletech, и, конечно, для оправдания ожиданий покупателей. Это действительно трудное решение, но принято оно исключительно в интересах потребителя. Мы любим *Mechwarrior* и сделаем все, чтобы он не умер. Мы хотим вдохнуть во вселенную новую жизнь, внести что-то свое. Счастливы будут все – от наших фэнов до случайных покупателей...»
Сдается мне, что забота о случайных покупателях значительно превзойдет заботу о фэнах. Это было бы очень в духе Microsoft.

Mechwarrior: фильм вместо послесловия

Чел, который снял в свое время *«День Независимости»* и еще, по-моему, *«Годзиллу»* – Дин Дэвлин – решил приобщиться к *Battletech* – вселенной, и снять кино про мехварриоров. Работы вроде как ведутся, но пока никакой информации по проекту нигде нет. Ориентировочно фильм сляпают к концу 2004 года, так что, скорее всего, мы о нем еще услышим...

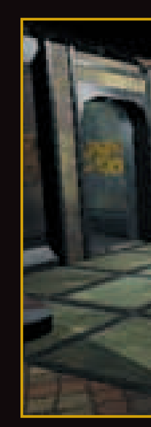
Призраки, живущие в Машине, слева направо: старший креативный дизайнер Стив Пауэрс (Steve Powers), художник Джей Ли (Jay Lee), сценарист Сара Питч (Sarah Paetsch), программист Дэвид Риз (David Reese), помощник продюсера Тара Томас (Tara Thomas), художник Стив Хартман (Steve Hartman), художник Грег Каллахэн (Greg Callahan), дизайнер Клэй Хоффман (Clay Hoffman), художник Джои Сантори (Joey Santori), художник Сэм Йитис (Sam Yeates). А бородатый мужик на переднем плане – это сам Уоррен Спектор (Warren Spector).



В будущем даже уборкой помещений будут заниматься специальные боты.



Один из множества шикарных городских пейзажей, которые нам предстоит увидеть в *DX2*.



Похоже, в будущем нам предстоит жить в окружении омерзительных паукообразных роботов...

ION STORM ГОТОВИТ РЕВОЛЮЦИЮ ВО ВСЕМ ИГРОВОМ МИРЕ... ЕЙ СТАНЕТ ГЕНИАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ DEUS EX 2: INVISIBLE WAR

DEUS EX MACHINA

ДЖОРДЖ ДЖОНС ФОТОГРАФИИ ЭНДРЮ ЭЙТС



Уоррен Спектор любит рисковать.

Действовать осторожно и осмотрительно не в характере этого человека. Его принципы – полнейшая искренность, самоотдача и постоянная самокритика. «Некоторые игры, в разработке которых я принимал участие, оказались провальными. Зато другие принесли мне СЛИШКОМ большой успех». И это говорит дизайнер, стоящий за такими хитами, потрясшими основы игростроения, как *Ultima Underworld, System Shock, Thief* и *Deus Ex*. Мастер, создающий в данный момент одну из самых революционных игр современности и при этом меньше всего думающий о славе.



Специальный нанотехнический модуль позволяет загрузить личность персонажа в эту милую штучку.

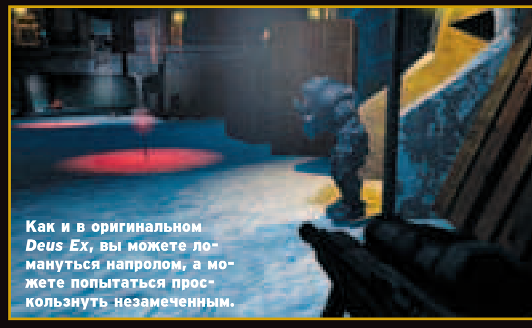
«Харви Смит (Harvey Smith) - намного лучший дизайнер, чем я. А только что взятый нами на работу Денис Фультон (Denise Fulton) лучше меня справляется с обязанностями продюсера». Пытаясь объяснить одной фразой, чем же, собственно, занимается он сам (весьма непростое дело для столь многословной персоны), Уоррен Спектор, в конце концов, выдает следующую тираду: «Я не знаю другого человека, который лучше, чем я, смог бы потянуть все это одновременно – работу с кадрами, создание дизайна и производство игры. Я умудряюсь заставлять всех своих сотрудников работать еще лучше. В этом и заключается мой главный талант».

Произнеся это, одетый в поношенные синие джинсы и мягкую рубашку Уоррен Спектор дает возможность высказаться своим помощникам. «В большинстве современных игр наблюдается четко выраженная тенденция – их авторы делают упор на жестко заскриптованные цепочки событий, которые и являются движущей силой геймплея, – начинает объяснять ведущий дизайнер Рикардо Беэ (Ricardo Bare). – Мы всеми силами боремся с таким подходом. Нам нужно, чтобы движущей силой геймплея были действия самого игрока». После этого Рикардо Беэ кратко и убедительно доказывает, что когда игрок сам является причиной всех событий и реально влияет на их исход, он получает от игрового процесса несравнимо большее удовольствие.

Вскакивает Харви Смит (Harvey Smith), директор первого *Deus Ex*: «Мы очень хотим, чтобы после выхода игры люди обсуждали на форумах самые разные и невероятные способы, с помощью которых ее можно пройти». После чего он глубоко вздыхает... Как известно, оригинальная игра оказалась настолько сложна для прохождения, что и Харви Смит, и сам Уоррен Спектор всерьез опасались тогда, что их дизайнерская репутация погублена навсегда.

«А еще очень важно научиться взаимодействовать с людьми, которые с вами не согласны», – замечает Рикардо Беэ. Он рассказывает, что их команда раз в неделю собирается в большой комнате и обсуждает там все новые дизайнерские идеи и созданные за это время игровые уровни. «Эти обсуждения бывают весьма жаркими», – кивает Харви Смит. Глядя на то, как один из них каждый раз довершает фразу, начатую другим, ты невольно начинаешь верить, что в коллективе, работающим над *DX2*, люди действительно научились творчески и продуктивно решать спорные вопросы.

«Главное здесь – уважение к оппоненту и аргументация, – вновь вступает в разговор Уоррен Спектор. – Вы можете не соглашаться с противником, но все равно должны уважать его точку зрения». Именно на основе этого принципа мастеру и удалось создать в недрах Ion Storm совершенно уникальную творческую атмосферу и привить такую культуру общения, когда индивидуальность каждой отдельной личности всячески поощряется и при этом никто не может возвыситься над остальной группой. «Без споров и разногласий, – заключает Уоррен Спектор, – вас ждет стагнация и самокопирование. А это – самое ужасное, что только может произойти с игровым дизайнером».



Как и в оригинальном *Deus Ex*, вы можете ломануться напролом, а можете попытаться проскользнуть незамеченным.

ПОЛНАЯ СВОБОДА ГЕЙМПЛЕЯ

Свет в комнате гаснет. Ведущий программист Билл Мани (Bill Money) запускает стартовый ролик игры. Сценарий достаточно мрачен: Чикаго становится ареной действий нанотехнического террориста. Главный герой (или героиня) по имени Алекс Д. вместе с несколькими руководителями службы TARSUS (той самой, что снабжает персонажа биомодами) с трудом вырываются из охваченного паникой города и прибывают на вертолете в Сиэтл.

Затем Билл Мани загружает уровень, представляющий собой антарктическую базу. Все выглядит просто сногсшибательно. Управляя героем, Мани подходит к свисающей с потолка лампе и слегка толкает ее. Лампа начинает раскачиваться, и все тени в помещении движутся вместе с ней. «Вот так будут выглядеть игры будущего», – шепотом говорит он. «Да, да, игры будущего будут именно такими, – эхом откликается Уоррен Спектор. – Сейчас подобная система освещения кажется чем-то невероятным, но не пройдет и трех лет, как она станет общепринятым стандартом».

Смит, Мани и Спектор начинают наперебой перечислять всевозможные гаджеты и тактические приемы, которые появятся в нашем арсенале в *Deus Ex 2*. Так, новая система биомодов позволит вам заменять одни биомодификации, имплантированные в организм персонажа, на другие. Разумеется, это стоит делать только в том случае, если вы совершенно уверены, что хотите сменить многократно проапгрейденный модуль на другой, в базовой комплектации (читай – хотите сменить хорошо прокачанный навык на другой, совершенно непрокачанный). Кроме того, в игре повсюду будут разнообразные боты – поисково-охотничьи, активно пользующиеся дымовыми шашками и пытающиеся сбежать с поля боя, когда дела идут плохо, ремонтные боты, чинящие ваше оборудование и т.д. А имплантировав биомоды, отвечающие за управление ботами, вы сможете загружать в них свою личность...

И кастомизируемые биомоды, дающие игроку практически безграничные возможности по развитию персонажа, и полная свобода

«МЫ ОЧЕНЬ ХОТИМ, ЧТОБЫ ЛЮДИ ОБСУЖДАЛИ НА ФОРУМАХ САМЫЕ РАЗНЫЕ И НЕВЕРОЯТНЫЕ СПОСОБЫ ПРОХОЖДЕНИЯ ИГРЫ».

действий – все это отличительные признаки фирменного стиля Уоррена Спектора. Данный стиль мастер оттачивает с начала 90-х годов, когда он работал в компании Origin под руководством легендарных дизайнеров Ричарда Гэрриота («Я на 10 лет старше его, и при этом он является моим учителем») и Криса Робертса («Он научил меня руководить крупными проектами»).

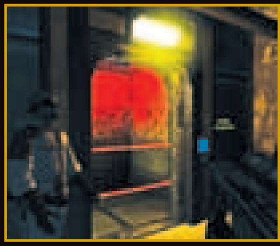
РЕАЛИЗМ И ЕГО ПОСЛЕДСТВИЯ

Но вернемся к игре. Билл Мани демонстрирует еще одну «технологию будущего» – т.н. «модель тряпичной куклы», виртуозно воссоздающую анимацию подстреленных противников. В *Deus Ex 2* вы сможете любоваться невероятно зрелищными падениями тел, когда их конечности выворачиваются в разные стороны, упираясь в стены и другие предметы. Билл Мани специально убивает нескольких врагов, и каждый из них умудряется упасть на пол по-своему, непохоже на других.

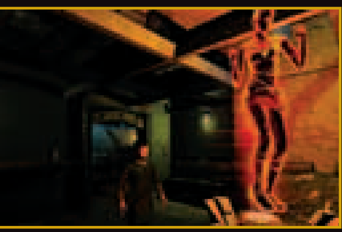
Собравшиеся смеются – типичная реакция нормального человека на уровень насилия, принятый в современных играх. Уоррен Спектор объясняет, почему его команда так гордится моделью анимации смерти в *DX2*: «Мы стремились сделать гибель врагов как можно более реалистичной, но не потому, что любим кровищу, а потому что хотим, чтобы геймеры видели наглядные последствия своих действий».

Спектор делает эффектную паузу: «На днях я разговаривал с Джоном Кармаком и пришел к выводу, что хотя с технологической точки зрения мы с ним делаем одно и то же, но за нашими усилиями стоят совершенно разные цели. В *Doom III* «модель тряпичной куклы» так важна, потому что id Software хочет нагнать на игрока ужас. А для нас она важна, т.к. мы стремимся создать максимально реалистичный игровой мир, который в свою очередь сделает более реалистичным игровой процесс».

«Насилие в игре имеет для меня огромное значение, – глаза Уоррена Спектора горят, он уже не говорит, а вещает, как пророк. – В принципе, вы сможете пройти *DX2*, убивая на своем пути все, что движется, но... вряд ли вам самому понравятся последствия, вызванные такими действиями».



Через эту дверь можно пройти множеством разных способов.



Еще один характерный признак будущего – виртуальное порно. Данная голограмма была скачана из Kazaa.



В ходе прохождения нас ждет огромное количество сторонних квестов и общение со множеством персонажей.

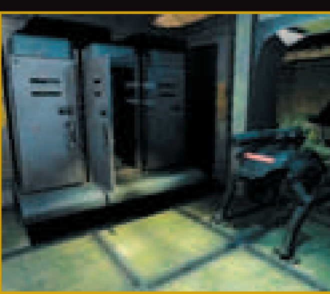
«МЫ СТРЕМИМСЯ СДЕЛАТЬ ГИБЕЛЬ ВРАГОВ РЕАЛИСТИЧНОЙ, ПОТОМУ ЧТО ХОТИМ, ЧТОБЫ ГЕЙМЕРЫ ВИДЕЛИ НАГЛЯДНЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ СВОИХ ДЕЙСТВИЙ».

Разработчики показывают нам еще один уровень, где игрок должен любой ценой проникнуть к адвокату. Сделать это можно самыми разнообразными способами – например, убрать с дороги его телохранителя (физически или дипломатически) или взобраться на крышу и войти в кабинет через окно. При этом наблюдательные геймеры наверняка обратят внимание на то, что оконное стекло соединено с системой сигнализации, и воспользуются для уничтожения стекла специальной модификацией своего пистолета. А самые сообразительные найдут способ обесточить все здание, отключив, таким образом, и сигнализацию.

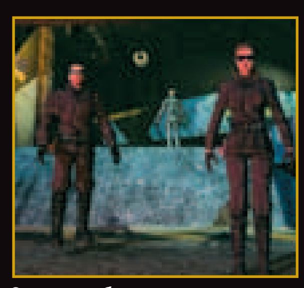
«На данный момент в игре остается еще около полудюжины проблем, которые мы пока не смогли решить, – признается Уоррен Спектор. Он очень возбужден и даже немного притопывает от волнения. – Главная из них – ввести в игру полноценное общение и не связанное с насилием взаимодействие между главным героем и NPC, которое должно быть не менее важным для достижения успеха, чем стрельба и драки».

Это очень непростая и интересная проблема, столкновения с которой Спектор до сих пор по мере возможности избегал. «В *System Shock 2* я не особо задумывался над «мирным» взаимодействием персонажей, поскольку тогдашние технологии не позволяли реализовать его на должном уровне. Поэтому мы просто взяли, да и перебили весь экипаж корабля. И вопрос отпал сам собой: нет людей – нет взаимодействия!» – громогласно смеется маэстро. В качестве другого примера того, как ему удалось обойти «проблему общения», Уоррен Спектор приводит *Thief* – игру, в которой вы должны были всеми силами избегать контакта с другими персонажами. Но в *Deus Ex 2* он решил перестать, наконец, бегать от трудностей и встретить их лицом к лицу. «Пока мы не поставим вопрос ребром, – объясняет Спектор, – мы не сможем найти на него ответа».

«На данный момент обеспечить полноценное, эмоциональное общение персонажей удалось только в онлайновых играх, которые, по большому счету, мало чем отличаются от обычных интернет-чатов. И даже в таких играх вам приходится идти на всевозможные ухищрения, чтобы заставить людей общаться и взаимодействовать. Кто-то должен, в конце концов, сделать это по-настоящему, без условностей и ограничений. Хочется надеяться, что это получится именно у нас, – говорит Уоррен Спектор и тут же поправляет себя. – Хотя, на самом деле, мне совершенно неважно, кто будет первым. Главное – чтобы это, наконец, произошло».



Душ в комнате, где стоят шкафчики роботов, – это прикольно.



Симулятор бессмысленного времяпрепровождения от Ion Storm практически готов.



Когда сотрудники Ion Storm не занимаются созданием игр, они собираются под окном своего офиса и терпеливо ждут, пока их сфотографируют.



HALF-

ДОСТАЕМ ЗАВ



-LIFE 2

ВЕТНЫЙ ЛОМИК!

ОН РЕАЛЕН, ОН УЖЕ НА ПОДХОДЕ, И ОН СНОВА ПЕРЕВЕРНЕТ ТВОЮ ЖИЗНЬ!

РОБЕРТ КОФФЕЙ



ИЗДАТЕЛЬ: **SIERRA STUDIOS**
РАЗРАБОТЧИК: **VALVE SOFTWARE**
ЖАНР: **SHOOTER**
ДАТА ВЫХОДА: **СЕНТЯБРЬ 2003**

В новом офисе компании Valve нет ковровых дорожек. Аквариум, стоящий в приемной, весь зарос водорослями, и в нем плавают всего лишь три крохотные рыбки. Адреса на визитных карточках сотрудников указаны неверно, с недоделанного потолка свисают пучки проводов и железные трубы, а в мужском туалете постоянно раздаются очень странные бренчащие звуки. Но на самом деле все это пустяки. К счастью для нас – хардкорных геймеров, – разработчики не обращают внимания на временные неудобства, и пока другие игровые компании тратили драгоценное время на отделку своих производственных помещений сталью, сукном и красным деревом, ребята из Valve пять лет, не покладая рук, занимались ДЕЙСТВИТЕЛЬНО важной работой – они делали *Half-Life 2*.

Так что поцелуйте напоследок жену (или мужа) и попрощайтесь с детишками. Ибо главная игра вашей жизни не просто пребывает в разработке, а уже вышла на финишную прямую, и не пройдет трех-четырех месяцев, как она засосет вас всего, без остатка.

ВНАЧАЛЕ – О ГЛАВНОМ

На самом деле, все, что вам следует знать о новой игре, можно уместить в одной фразе: мы снова играем за Гордона Фримена, нам опять выдадут любимый ломик и верную MP5 и пошлют сражаться с инопланетянами. Разработчики развели вокруг игры просто невероятную секретность – большая часть времени, проведенного десантом *CGW* в офисе Valve, ушла на обсуждение технических деталей игрового движка (который, кстати, по качеству картинки имеет все шансы переплюнуть Doom III). К

ГЛАВНАЯ ИГРА ВАШЕЙ ЖИЗНИ НЕ ПРОСТО ПРЕБЫВАЕТ В РАЗРАБОТКЕ, А УЖЕ ВЫШЛА НА ФИНИШНУЮ ПРЯМУЮ, И НЕ ПРОЙДЕТ ТРЕХ-ЧЕТЫРЕХ МЕСЯЦЕВ, КАК ОНА ЗАСОСЕТ ВАС ВСЕГО, БЕЗ ОСТАТКА.

Half-Life 2... Развлекаемся на пляже.

ВВЕРХУ: В заброшенной тюрьме Ant Lions сражаются вместе с Гордоном.

счастью, в перерывах между фразами типа «взрывы теперь будут объемными» и малопонятными подробностями физической модели нам удалось-таки разглядеть геймплей, и от увиденного наши зачерствевшие сердца сразу же забились в два раза быстрее. Итак.

Действие *Half-Life 2* разворачивается спустя 15 лет после событий первой части, и Гордон по-прежнему трудится в засекреченном проекте G-Man. В роли главных противников выступают абсолютно новые инопланетяне (хотя нам предстоит встретиться и с некоторыми обитателями мира Xen). Эти новые враги, в отличие от монстров из оригинальной игры, хорошо развиты технологически – у них имеются летающие юниты, способные держать под наблюдением целые города, бойцы в масках и с убойными пушками (эти доставят вам особенно много проблем!), а также похожий на скелета парень, закованный в мощнейшую энергетическую броню. Об уровне интеллекта этого скелетоида можно судить по его поведению: монстр загнал Гордона внутрь здания, бронированным кулаком разбил небольшое окошко в двери, засунул в пролом установленную у него на голове камеру – чтобы засечь Гордона, – а обнаружив несчастного ученого, сорвал дверь с петель и ринулся вперед... Жуткое зрелище...

Кроме того, нам показали существо под названием Strider, у которого есть все шансы стать символом *Half-Life 2*. Это чудище, достигающее 12 метров в высоту, стремительно перемещается по городу на трех длинных коленчатых ногах – вспомните *«Войну Миров»* Герберта Уэллса, и вы сразу поймете, как оно выглядит. Страйдер в движении – зрелище незабываемое: прокладывая свой путь через хаотичный городской ландшафт, он сочетает невероятное изящество с грубой брутальностью. Наткнувшись на препятствие, например, на пешеходный мост, Страйдер или сгибает свои длиннющие ноги, чтобы пролезть под ним, или же уничтожает помеху выстрелом из здоровенного Goo-Gun'а и как ни в чем не бывало продолжает путь.

Все монстры в *Half-Life 2* прекрасно умеют ориентироваться в пространстве и чувствуют себя на игровых уровнях, как дома. Огромный труд, вложенный программистами Valve в физику и AI, не пропал даром – враги ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ведут себя вполне разумно. Крабого-



ПРИНЦЕССА ИЛИ ДРАКОН?

Как известно, игровая журналистика является сравнительно молодой профессией, можно даже сказать, что она пока находится в младенческом состоянии. В таком же состоянии, судя по всему, пребывают и мозги нашего редактора Джеффа Грина, на полном серьезе задавшего дизайнерам Valve совершенно идиотский вопрос: «Означает ли сам факт того, что вы делаете вторую часть, что одна из концовок оригинального *Half-Life* была задумана вами как «правильная»?» Как ни странно, на этот вопрос ребята из Valve ответили без своих обычных недомолвок: «Да, в оригинальном *Half-Life* была «правильная» концовка». Черт возьми, разумеется, была! Не нужно быть семи пядей во лбу, чтобы сообразить, что концовка, при которой Гордон остается в живых, является единственным вариантом, логически допускающим возможность продолжения!..


Роль NPC в *Half-Life 2* сильно возрастет. На картинке: Эли и его дочь Алекс.

ВОПРОСЫ, НА КОТОРЫЕ VALVE ОТКАЗЫВАЕТСЯ ОТВЕЧАТЬ

1 Мы увидим Xen?

2 Какое нас ждет новое оружие?

3 Можно ли будет использовать транспортные средства?

4 Каким будет многопользовательский режим?

5 Откуда вообще взялись эти новые инопланетяне?

6 Почему Vortigons выступают на нашей стороне?

7 Придется ли нам, как и прошлый раз, сражаться с людьми?

8 Какие «сюжетные гаджеты» нас ждут?

9 Сколько в игре будет новых монстров, и чем они нас порадуют?

10 Как продвигаются дела с *Team Fortress 2?*

ловые зомби не просто отбрасывают в сторону бочки, попадающиеся им на пути, – они швыряют их прямо в вас! Кроме того, они без проблем проламываются через хрупкие деревянные препятствия. Помните, как в оригинальной игре зомби разбивали стенки туалетных кабинок? Так вот, на сей раз подобные события будут происходить не благодаря заранее написанным скриптам, а исключительно благодаря тактическому AI монстров, научившемуся преследовать вас, невзирая ни на какие преграды. Аналогично ведут себя и вооруженные противники, всегда способные уничтожить или каким-нибудь иным способом убрать с дороги любое укрытие, за которым вы могли бы спрятаться. Так что за бочками, увы, больше не отсидишься – найдут, достанут и прикончат...

На самом деле абсолютно надежных укрытий в *Half-Life 2* не будет вообще. Как показал наш опыт, безопасность той или иной нычки напрямую зависит от того, насколько монстры настойчивы в своем желании вас уничтожить. Отчасти это связано с возможностями игрового движка – инверсная кинематика не просто позволяет многоногим тварям уверенно передвигаться по неровной местности, но и дает им возможность использовать самые необычные лазейки, чтобы достать вас. Мы своими глазами видели, как толпа шестиногих Ant Lions преследовала Гордона, перескакивая через зазубренные шпангоуты проржавевшей и полуразвалившейся подводной лодки, зарывшейся в песок на пересохшей отмели. Гордон прыгал, скакал, бежал – все напрасно, Ant Lions не отставали от него ни на шаг. А в другой раз Гордон спрятался под скальным выступом, и здоровенный Ant Lion методично обследовал его укрытие со всех сторон в поисках какого-нибудь прохода или щели.

НЕВЕРОЯТНЫЕ ДЕТАЛИ

Движок *HL2* обладает массой достоинств, но самое большое впечатление на нас произвели, как ни странно, глаза персонажей. Программисты Valve сумели смоделировать реальные изменения в форме и блеске человеческих глаз, и теперь вы действительно чувствуете, что NPC смотрят именно НА ВАС, а не просто в вашем направлении. А если собеседник переведет взгляд на что-то, происходящее у вас за спиной, вы сразу же это заметите, причем вам будет понятно не только направление, в котором он смотрит, но и на каком расстоянии находится объект, привлекший его внимание. Возможно, кому-то данная особенность движка покажется мелочью, но, поверьте, она придает всему происходящему вокруг



ЧУВСТВА И ЭМОЦИИ

Программисты, занимающиеся созданием игровых движков, редко консультируются с психологами и психиатрами, но ребята из Valve пошли на этот непростой шаг. В результате проведенных консультаций на свет родилась потрясающая анимация лиц, в точности отражающая эмоциональное состояние персонажей, – вплоть до еле заметного дрожания ноздрей. Причем вместо того чтобы по отдельности анимировать каждый игровой момент, разработчики создали целый скриптовый язык эмоций, состоящий из анимационных фрагментов, которые можно комбинировать между собой, выстраивая целые цепочки душевных состояний, а также вешать на триггеры, срабатывающие в зависимости от возникающих игровых обстоятельств. Например, если монстр гонится по улице за мирным жителем, срабатывает триггер, запускающий скрипт ужаса на лице преследуемого, а когда тварь настигает человека, срабатывает другой триггер, запускающий скрипт боли. В итоге программист экономит массу времени, поскольку ему не нужно вручную создавать анимацию для каждого значимого игрового момента. Кроме того, данная система включает в себя механизм автоматической синхронизации движений губ и издаваемых звуков. Т.е. каждый раз, когда персонаж произносит какой-либо WAV-файл, движок в реальном времени генерирует соответствующие движения его губ, языка и зубов. Такая фишка должна здорово облегчить локализацию игры где-нибудь в Корее....

10 ВЕЩЕЙ, КОТОРЫЕ МЫ ЗНАЕМ НАВЕРНЯКА

1 Крабы будут!

2 Разработчики позаботились о создателях самодельных модов – специальная модульная система сделает изготовление новых уровней легким и приятным делом.

3 Барни предстоит сыграть в *HL2* важную роль, он будет драться на нашей стороне.

4 Убрав большую часть графических фишек, игру можно будет запустить на процессоре 733 MHz и видеокарте класса TNT или Rage 128.

5 Количество и разнообразие локаций сильно возрастет. Авторы обещают: обширные открытые пространства, города, океанский лайнер, полуразрушенную тюрьму и высохшую морскую отмель.

6 Каждый персонаж будет обладать уникальной внешностью, пусть немного, но отличающейся от других, – так что можете забыть о пяти одинаковых ученых, слонявшихся по комплексу Black Mesa в оригинальной игре, как о страшном сне.

7 В игре будет 12 глав, каждая из которых будет состоять из нескольких уровней.

8 Для моделирования различных степеней повреждения поверхностей будет использоваться многослойная система текстур.

9 Как и в первом *Half-Life*, все важнейшие события будут происходить непосредственно с ВАМИ – никаких неинтерактивных роликов, где вам отведена роль зрителя.

10 Вам сразу же предстоит заняться серьезными делами – не ждите никаких длинных вступительных секвенций.



Улицы City 17 выглядят неважно...



Интересно, сможет ли кто-нибудь, удирая от зомби, оценить, с какой точностью дизайнеры Valve воссоздали машинный отсек океанского лайнера?

просто невероятную жизненность и достоверность. А поскольку благодаря хитроумным скриптам лица собеседников могут выражать еще и всевозможные чувства, мы с уверенностью беремся утверждать, что таких реалистичных NPC не было еще ни в одной игре!

И подобным вниманием к деталям характеризуются абсолютно все аспекты игры. Уже упомянутая физическая модель способна, помимо всего прочего, генерировать различные звуки в зависимости от того, в какой материал попадает пуля и в каком месте произведен выстрел (под открытым небом, в металлической камере, в узком коридоре и т.д.). Кроме того, она корректно просчитывает вероятность рикошета в зависимости от угла попадания и типа поверхности! Ребята из Valve настолько гордятся (отметим – совершенно справедливо!) своим движком, что даже включили в игру особое оружие, чье действие основано именно на законах физики, – гигантское электромагнитное устройство, способное притягивать и швырять в нужном направлении металлические бочки, мониторы и т.д.

Но на самом деле все эти технические навороты – не более чем глазурь на торте. Они всего лишь оживляют игровой мир и делают все происходящее в нем более реалистичным. А главным козырем *Half-Life* был и остается феноменально увлекательный геймплей, прекрасной иллюстрацией которого может послужить сценка, продемонстрированная нам дизайнерами Valve. Гордон проникает в полуразвалившуюся тюрьму, используемую инопланетными захватчиками в качестве базы. Благодаря приспособлению, заставляющему Гордона пахнуть, как Ant Lion, инсектоиды, кишащие в тесных коридорах и камерах бывшей тюрьмы, не просто не обращают на него внимания, но и помогают ему в бою. Нечувствительные к фальшивому запаху инопланетные охранники в масках пытаются уклониться от огня Гордона, прыгая из камеры в камеру, заскакивая в пустые комнаты и прячась за бочками. Когда Гордон стреляет из подствольного гранатомета MP5, громовое эхо прокатывается по кирпичным коридорам. Безжизненные тела уничтоженных охранников взлетают в воздух от взрывов, медленно сползают по стенам, свисают с лестниц. А потом у Гордона кончаются боеприпасы, и он достает свой верный ломик, на металлической поверхности которого пляшут отблески огня, когда бесстрашный ученый заворачивает за угол, чтобы раскроить очередной инопланетный череп...

Господи, как же мы ждем эту игру!..

Модели существ и героев стали более крупными и «полигонистыми».

ДЕМИУРГИ 2

В ожидании нового чуда. **Глеб Соколов**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **1С**
РАЗРАБОТЧИК: **NIVAL INTERACTIVE**
ЖАНР: **RPG**
ДАТА ВЫХОДА: **ОСЕНЬ 2003**

В свое время выход пошаговой стратегии *«Демиурги»* от российской компании Nival Interactive стал одним из самых ярких событий в данном жанре за последние несколько лет. Использование разработчиками оригинальной вселенной, интересной необычной концепции, а также системы ведения боев, построенной по примеру популярных настольных магических игр (например, той же *Magic The Gathering*) совершенно заслуженно вывели *«Демиургов»* в стройные и немногочисленные ряды хитов общемирового значения.

Поэтому нет ничего удивительного в том, что менее чем год спустя после выхода первой части игры, было анонсировано продолжение бестселлера. Любопытно, что изначально *«Демиурги 2»* планировались как add-он под названием *«Демиурги: Вторая Эпоха»*. Те, кто знаком с историей Nival Interactive, наверняка смогут проследить ассоциацию с легендарными *«Аллодами 2»*, которые, по замыслу разработчиков, также должны были стать «всего лишь» дополнением к первой части игры. В результате же проект очень быстро перерос рамки стандартного add-она. И, что самое главное, вышедшие в 1999 году *«Аллоды 2: Повелитель Душ»* оказались даже более удачной игрой, нежели сама *«Печать Тайны»*! Удивительно, но факт – практически все говорит о том, что *«Демиурги 2»* также повторят судьбу знаменитой ролевой стратегии от Nival Interactive! Не правда ли, символично?



Никогда не будет лишним посетить обнаруженный где-нибудь среди лесных зарослей алтарь! Кстати, обратите внимание на заметно возросшую детализацию всех объектов на карте.

В том, что *«Демиурги 2»* ДЕЙСТВИТЕЛЬНО представляют собой нечто большее, чем просто продолжение отличной игры, ваш покорный слуга смог убедиться на собственном опыте, посетив по заданию редакции офис Nival Interactive и детально ознакомившись с игрой. Признаюсь честно: не ожидал. Проект оказался куда более новаторским и грандиозным, нежели могло показаться на первый взгляд. Априорно грезились старые-добрые *«Демиурги»*, разве что с расширенной ролевой составляющей и новыми возможностями вроде сражений на море или появления каких-то не совсем понятных бесцветных существ. Однако же все оказалось куда более серьезно. И могу заверить – очень интересно!

Главным отличием *«Демиургов 2»* от своего славного предка, безусловно, является полная и безоговорочная смена концепции проекта.



В бой вступают Бесцветные!

Если первая часть игры представляла собой пошаговую стратегию, то ее продолжение будет самой настоящей RPG, со всеми вытекающими отсюда последствиями. Отныне вместо борьбы за ресурсы и разрушение вражеских замков нам придется выполнять различные квесты и поручения NPC, разгадывать все новые тайны и коллекционировать уникальные артефакты. Кстати, важнейшим отличием *«Демиургов 2»* от первой части является отказ от характерной для пошаговой стратегии системы «одна карта – один герой». Теперь, как и во многих ролевых играх, у нас имеются главные герои, по одному на каждую кампанию, переходящие из миссии в миссию, повышающие навыки и, конечно же, совершенствующие искусство магического боя. Одним словом – личности, а не безликие юниты!

Сюжет *«Демиургов 2»*, как известно, связан с появлением в мире игры такого странного явления, как «бесцветность». Проникновение во



Теперь в городах можно будет пообщаться с NPC и получить новые задания.



«Бесцветный» мир четко контрастирует с яркой и красочной вселенной *«Демиургов»*.



В *«Демиургах 2»* нас ожидают сражения не только на суше, но и на море, а точнее – на корабельной палубе.

вселенную Эфира загадочных существ из иного измерения ознаменовалось для уже знакомых нам по первой части игры рас – Виталов, Синтетов, Хаотов и Кинетов – весьма тревожными событиями, и теперь герои всех четырех народов вынуждены отправиться на поиски ключа к тайне происходящего вокруг. Следует, кстати, отметить, что явление бесцветности заключается не только в появлении новых, необычных существ, но и оказывает заметное влияние на сам мир *«Демиургов»* и всех, кто в нем обитает. Любой из героев игры, попав на участок карты, подверженный воздействию бесцветности (узнать такую местность очень легко – она действительно бесцветна!) постепенно начинает терять накопленный опыт, и со временем может просто погибнуть.

Следует, однако, заметить, что использовать бесцветных существ безо всякого ущерба для себя (и со значительным ущербом для противника) сможет любой из героев игры. Одной из главных особенностей новых магических созданий является то, что они практически не подвержены воздействию обычных заклинаний! Но не стоит думать, что наличие бесцветных существ в колоде игрока станет панацеей. Разработчики много времени уделяют отладке такого игрового баланса, при котором создание универсально-идеального набора заклинаний станет просто невозможным.

Ролевая сущность *«Демиургов 2»* проявляется также в схеме устройства мира и взаимодействия с ним игрока. Проще говоря, отныне вселенная игры обзавелась далеко не абстрактной географией. И если раньше соседство на одной карте жарких пустынь Синтетов, ледяного мира Кинетов и вечнозеленых лесов Виталов было самым обычным делом, то теперь весь мир *«Демиургов»* поделен на отдельные климатические зоны, населенные различными расами. Так что известных по стратегической игре географических условностей и допущений мы более не увидим.

Некоторые из бесцветных существ напоминают средневековых монстров, другие – индийских или египетских богов, а третьи – индейцев!

Появились во вторых *«Демиургах»* и города, населенные множеством NPC, с которыми можно поговорить – иногда просто так, иногда с целью выяснить какую-нибудь важную информацию или получить новое задание. Кстати, система квестов в *«Демиургах 2»* будет достаточно нелинейной. В качестве примера разработчики приводят следующую ситуацию. Во время путешествия по одной из карт герой встречает некоего дракона, который просит принести ему склянку с целебным зельем, без которого он погибнет. Вариантов поведения игрока в подобной ситуации может быть несколько. Например, вы можете действительно помочь страждущей волшебной рептилии и разыскать нужное зелье. В таком случае можете рассчитывать на помощь благодарного дракона в одной из следующих миссий. С другой стороны, можно оставить склянку с целебным зельем себе, и воспользоваться ею в случае необходимости (в мире *«Демиургов 2»* нет «бесполезных» или действующих односторонне артефактов). Дракон погибнет, и, естественно, в дальнейшем вам придется обойтись без его помощи, зато артефакт останется с вами. Как вариант – можно попросту напасть на злополучного дракона, и если ваш персонаж достаточно прокачан и обладает хорошим набором заклинаний, победить его, отобрав артефакт, делающий древнего монстра столь ценным союзником. А потом еще и сходить за лечебным зельем. Ну и, наконец, можно попросту не забивать себе голову дополнительными заданиями, драконами и поисками баночек с лекарством, пройдя мимо в поисках иного приключения.

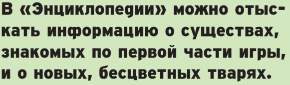
Кстати, заметные изменения претерпела и система использования магии, а также артефактов. Канули в небытие так называемые «глобальные заклинания», действовавшие на стратегической (а теперь, соответственно, приключенческой) карте. Этот факт как раз и связан в первую очередь с переходом от пошаговой стратегии к ролевой игре. Хотя некоторый аналог действия глобальных заклинаний в *«Демиургах 2»* все же будет присутствовать. Обычные заклинания лишились дополнительных рун, что, на мой взгляд, отразилось на геймплее весьма положительно. Одной из важных и наиболее интересных новаций в *«Демиургах 2»* станет появление конструктора артефактов. С его помощью можно будет создавать свои собственные, уникальные магические предметы, используя сочетания самых различных компонентов. Но для того чтобы воспользоваться конструктором, вам придется сначала отыскать волшебную палочку. Затем надо взять подходящие компоненты и, оказавшись в нужном месте и в нужное время, получить готовый свежеиспеченный артефакт!

Значительной доработке был подвергнут и без того весьма прогрессивный движок игры. С переходом к ролевому жанру камера несколько изменила принцип своей работы – отныне она прочно прикреплена к персонажу на сравнительно небольшом от него расстоянии. В связи с этим были переработаны и улучшены многие модели персонажей и монстров, а также текстуры. Картинка на экране стала более детализованной и сочной, а фирменные эффекты заклинаний и плавная анимация от дизайнеров и художников Nival Interactive – еще более зрелищными.

Немалое внимание уделяют разработчики *«Демиургов 2»* созданию качественного и увлекательного многопользовательского режима. В основном речь идет о полюбившихся многим дуэлях. Причем следует отметить, что, помимо поддержки службы GameSpy, ставшей привычной в последних играх от Nival Interactive, разработчики планируют использовать в игре и собственный мастер-сервер.

Говорить и рассказывать о новых *«Демиургах»* можно до бесконечности. Это одна из тех игр, которые умеют нравиться. Вне всякого сомнения, ролевому продолжению одной из лучших пошаговых стратегий последнего времени уготована весьма завидная участь. *«Демиурги 2»* – это однозначный хит на все 100%. Причем на этот раз речь идет не только лишь о яркой оболочке и двух-трех неделях игры, после которых коробочка с диском аккуратно ставится на полку. Уверен, *«Демиурги 2»* смогут завоевать сердца игроков на долгие месяцы. Ну а мы обязательно вернемся к этому любопытнейшему проекту в одном из ближайших номеров Computer Gaming World.

Главным отличием *«Демиургов 2»* от своего славного предка, безусловно, является полная и безоговорочная смена концепции проекта. Если первая часть игры представляла собой пошаговую стратегию, то ее продолжение будет самой настоящей RPG со всеми вытекающими отсюда последствиями.



В «Энциклопедии» можно отыскать информацию о существах, знакомых по первой части игры, и о новых, бесцветных тварях.



ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

Не секрет, что очень часто информацию о мире полюбившейся игры приходится собирать буквально по кусочкам, перелопачивая десятки мегабайт и сотни страниц в Интернете. Да и то отыскать таким образом все, что нужно, очень часто не получается. А ведь так интересно узнать краткую «биографию» какого-нибудь монстра или характерные особенности нового артефакта! Разработчики *«Демиургов 2»* решили пойти навстречу наиболее любознательным игрокам. Отныне подробную информацию обо всех существах, заклинаниях, артефактах и многом другом можно будет получить, даже не выходя из игры! Достаточно лишь заглянуть во встроенную «Энциклопедию», которая наверняка придется по душе всем поклонникам обширной и загадочной вселенной *«Демиургов»!*

CHASER

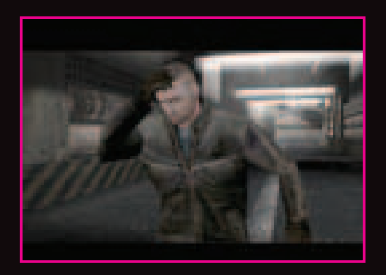
Беги, Ваня! Беги! **Сергей Аверин**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **РУССОБИТ-М/ FISHTANK INTERACTIVE**
РАЗРАБОТЧИК: **CAULDRON**
ЖАНР: **FPS**
ДАТА ВЫХОДА: **II КВ. 2003**

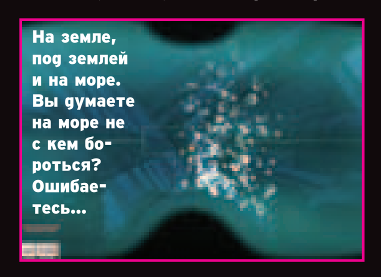


Ну почему же все хотят меня убить??? Как утомляет амнезия!





Миссия прикрытия. Надо обеспечить грузовику беспрепятственное продвижение через неприятельскую базу.



На земле, под землей и на море. Вы думаете на море не с кем бороться? Ошибаетесь...





Сначала ваш наряд будет состоять из джинсовой и кожаной курток, но со временем их заменит такой бронекостюм.

Помните сюжет блокбастера Поля Верховена *«Вспомнить все»?* Так вот, *«Беглец»* вызывает остро выраженное чувство дежавю – ассоциации, связанные с этим фильмом.

История начинается на космической станции в отсеке исследований и разработок. Вы приходите в себя в операционной, не в силах вспомнить ничего, даже своего имени. Надо же было так наклюкаться! Хватаясь за раскалывающуюся голову, вы выходите из комнаты и, шатаясь, идете по коридору. Внезапно из-за угла появляются вооруженные люди в мотоциклетных костюмах и начинают беспорядочную стрельбу по вас на поражение. Закрутилось...

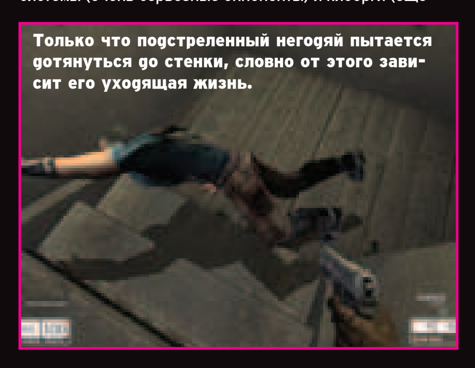
Приподнимая завесу таинственности, скажу, что зовут вас до безобразия банально – Джон. Джон Беглец. Хотя интуиция подсказывает, что *«Беглец»* – это не фамилия. Это, скорее, социальный статус. Ведь буквально все встретившиеся личности в итоге будут пытаться вас убить. Начать с того, что в вашу голову вживляют жучка и, шантажируя детонацией девайса, заставляют работать на местную мафию. Чтобы вырваться из цепких щупалец «Коза Ностры», вам предстоит покрошить всю армию Дона, а в конечном итоге покончить и с самим большим боссом, подорвав его бронированный тарантас.

Не менее трех миссий вы будете лить кровь (в основном чужую), помогая израильскому экстремисту Кабиру, который никак не может поделить со своим братишкой сферы влияния. Когда все его проблемы разрешены (в основном, с вашей помощью), что-то ему вступает в голову, и он настраивает всех своих людей против вас. Предателем оказывается даже человек, помогающий вытащить жучка мафии из вашей головы! Одним словом – верить попросту некому. Кристально ясной остается только конечная цель – любыми путями добраться до Марса, где якобы можно найти подставивших вас людей.

Вроде очередной шутер от первого лица. Ничем не примечательные локации – набор в каждом втором боевике стандартный. Вот только кидает вас не по-детски. Каменные джунгли большого города, развалины зданий после метеоритного дождя, вьетнамские трущобы, заснеженная российская военная база, космодром, аэропорт, секретные железнодорожные станции, космическая станция, бескрайние пустыни Марса. Графика немного прихрамывает, но этот факт объяснил и чертовски рационален. За счет того, что разработчики умело акцентируют взгляд игрока на более важных деталях, недостаток полигонов в менее важных практически не замечается. Это делает игру очень нетребовательной к системным требованиям.

Зато все недостатки графики с лихвой компенсируются безразмерным арсеналом. Кажется, я никогда еще не видел шутера с таким широким выбором оружия. Суть в том, что для каждой местности характерны свои виды вооружения. Если вы на космической станции – получаете оружие будущего, если на Земле – более привычные модели. Основных десяти цифр, отведенных под оружие, разработчикам показалось мало – они в каждом слоте сделали... альтернативный вид оружия. То есть нравится вам «Узи» – на здоровье! А можете выбрать альтернативный MP5. Патроны – того же калибра. И так практически по каждой категории. Будет из чего пострелять.

Кого пострелять тоже будет – недостатка во врагах не наблюдается. Ниндзя в китайском квартале, полисмены в зданиях, отморозки в трущобах. На последних уровнях будут появляться стационарные охранные пулеметные системы (очень серьезные оппоненты) и киборги (еще



Только что подстреленный негодяй пытается дотянуться до стенки, словно от этого зависит его уходящая жизнь.

серьезней). Не скажу, что AI на высоте – выжить можно. Но жару враги дают – пару раз приходилось тяжко. Умеют пользоваться естественными прикрытиями, прятаться за углами. Не бегут тупо в вашу сторону, а стараются найти укромный уголок, откуда и ведут прицельный огонь. Пару раз я столкнулся с крутыми ребятами, умевшими даже выкатываться мне навстречу из-за угла.

Если вкратце, то, пожалуй, этого хватит. Лично мне понравилось. Сюжет закручен в такую спиральку, что раскрутить сразу будет не просто. Да и не скоро – игрушка довольно длинная. На пару вечеров хватит. Так что всем любителям побаловать кровь адреналином – непременно ждать!

Ах да, чуть было не забыл сказать о своем любимом оружии – снайперской винтовке. Их я насчитал, по меньшей мере, 4 вариации. Причем у каждой есть своя фича. У одной – увеличение побольше, у другой – инфракрасная оптика, у третьей - пониженная отдача, у четвертой – глушитель. Но вы же знаете, как трудно в наше время с патронами для снайперки! Так вот, о главном – снайперский режим есть и у некоторых... автоматов! Приближение небольшое, зато отдача поменьше и, соответственно, точность стрельбы повыше. Очень удобная штучка!


Строительство железных дорог в *No Man's Land* – важнейший элемент игрового процесса.


Иногда не только описание игрового процесса, но и дизайн *No Man's Land* напоминает *Warcraft III*.


Сражения за обладание Новым Светом не утихают ни летом, ни зимой.

NO MAN'S LAND: HT FOR YOUR RIG

Колумб Америку открыл... **Глеб Соколов**

Около 1000 года нашей эры сын Эйрика Рыжего, викинга, бежавшего из Норвегии и нашедшего убежище в Исландии, по имени Лейф Эйриксон направил свой корабль на запад. До той поры это направление было не слишком-то популярно среди европейских мореходов. Необъятный океан, шторма, банальное отсутствие способных выдержать длительное путешествие кораблей - большинство моряков попросту не хотели рисковать без особой на то причины. Но Лейф, как и его отец, был настоящим авантюристом. К тому времени его родичи уже благополучно обитали на берегах Гренландии, но жажда новых земель гнала путешественников дальше. И в один прекрасный день глазам викингов открылся неизвестный доселе берег...

Лейф и команда его корабля, конечно, не подозревали, что совершили одно из величайших географических открытий в истории. Как не догадывался об этом почти 500 лет спустя другой великий мореплаватель, чьи каравеллы после длительных недель плавания вошли в гавань таинственного тропического острова.

Впрочем, благодарные потомки сумели оценить заслуги первопроходцев. Количество всевозможных научных изысканий, книг и фильмов, посвященных открытию Америки, исчисляется сотнями. Стараются не отставать и разработчики компьютерных игр. Еще два года назад команда Related Designs анонсировала стратегический проект под названием *No Man's Land*, посвященный завоеванию и освоению североамериканского континента европейскими поселенцами.

В этом оригинальном проекте нашему вниманию будут представлены три противоборствующие стороны – и, соответственно, три оригинальные кампании, каждая из которых включает около 30 миссий. Поиграть можно будет за тех самых европейских поселенцев, мексиканцев и коренных жителей Америки, то бишь индейцев. Разработчики обещают максимально соблюсти исторические реалии, хотя насколько это им удается, пока сказать сложно. Но вот в том, что в *No Man's Land* мы сможем стать участниками всех самых известных событий истории Северной Америки и Соединенных Штатов, сомневаться не приходится! Будут и походы испанских конкистадоров, и морские сражения с участием несокрушимых флотилий Британской империи, и война за независимость под предводительством Джорджа Вашингтона. Нам сначала придется осваивать Дикий Запад, а потом в кампании за индейцев – с оружием в руках отстаивать у бледнолицых пришельцев право владеть землей своих предков.

В общем, скучать не придется. Тем более что, как и полагается любой стратегии в реальном времени, игровой процесс *No Man's Land* будет состоять из нескольких разнящихся компонентов. С одной стороны, это совершенно мирное освоение диких прерий в духе незабвенного *Sim City* – строительство поселков и городов, прокладка железных дорог и тому подобные мероприятия, призванные обеспечить вашим подопечным комфортное существование в Новом Свете. Кроме того, необходимо будет заниматься добычей ресурсов – например, золота или дерева, – а также выращиванием лошадей. С другой стороны, всегда найдется тот, кому ваше процветание начнет мозолить глаза. Поэтому лучше заранее приготовиться к приему незваных гостей, снарядив хотя бы парочку вооруженных отрядов. Кстати, стратегическая составляющая в *No Man's Land* напоминает скорее *Warcraft III* или *Majesty*, чем знаменитых *«Казаков»* или *«Завоевание Америки»* от GSC Game World. Больших сражений с участием целых армий мы, скорее всего, не увидим. Зато будут иметься в наличии герои и некие суперюниты, например, убийцы и снайперы. Да-да, в *No Man's Land* далеко не всегда историю вершат столкновения многотысячных воинств. Иногда бывает достаточно купить жизнь врага у очередного охотника за головами...

Следует учесть также, что вашими врагами не всегда окажутся жадные до чужих земель соседи. Опасность представляет еще один коварный и невидимый враг. Если ваших поселенцев постигнет эпидемия чумы, в результате которой некогда многолюдный город попросту вымрет, винить в произошедшем нужно будет лишь самого себя. А потому не стоит забывать о лекарях и необходимости соблюдения элементарной санитарии.

Так как события игры охватывают историю нескольких столетий (вплоть до начала XIX века), на протяжении этого времени мы сможем наблюдать пусть за медленным, но уверенным движением технического прогресса. Гордые фрегаты постепенно заменят утлые лодочки поселенцев, вместо повозок, медленно ползущих по пыльным дорогам, побегут по рельсам пускай еще не скоростные, но все-таки поезда.

Помимо увлекательного сингла, создатели *No Man's Land* обещают реализовать в игре и несколько вариантов многопользовательского режима. Будет здесь и стандартный Deathmatch, когда каждый сам за себя, и командная игра. А для любителей строительства обещаны соревнования по скоростному прокладыванию железных дорог.

Предметом особой гордости разработчиков является игровой движок. Это чудо современных технологий способно в полной мере удовлетворить пожелания даже самых привередливых поклонников качественной графики и заоблачных системных требований. *No Man's Land* – полностью трехмерная игра, причем действительно очень красивая. Кроме уже ставших привычными эффектов вроде смены дня и ночи и погодных условий, разработчики обещают показать нам и нечто более экзотическое. Например, смену времен года. Звучит весьма заманчиво...

Выход *No Man's Land* запланирован на первую половину этого года, а некоторые источники называют даже более точную дату – 1 мая. И, судя по всему, пока что авторы не слишком отклоняются от плана. И это приятно радует, тем более что *No Man's Land* имеет все шансы оказаться весьма любопытным представителем своего жанра.

FIG-HTS



Испанцы любят строить свои поселения на побережье, что делает их уязвимыми перед атаками с моря.



Несмотря на все заверения разработчиков о полнейшей реалистичности *No Man's Land*, эффекты вокруг статуй индейских богов на некоторых скриншотах игры подозрительно напоминают магию...

Будут в *No Man's Land* и походы испанских конкистадоров, и морские сражения с участием несокрушимых флотилий Британской империи, и война за независимость под предводительством Джорджа Вашингтона.

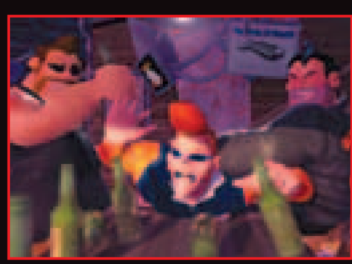


Благородный испанский дон собственной персоной!

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **CDV SOFTWARE**
РАЗРАБОТЧИК: **RELATED DESIGNS**
ЖАНР: **REAL-TIME STRATEGY**
ДАТА ВЫХОДА: **1 ПОЛОВИНА 2003**













«Не обращай внимания на этого рыжего парня и налей-ка мне выпить!»

FULL THROTTLE II: HELL ON WHEELS

Втопив педаль газа... **Даррен Глэдстоун**

«Жанр Adventure не умер, – утверждают Дейл Гейст (Dale Geist), продюсер *Full Throttle II*, и Шон Кларк (Sean Clark), директор проекта, – просто сейчас подобные игры делаются не для массовой аудитории». Именно этим принципом и руководствовались разработчики *Full Throttle II: Hell on Wheels* в течение двух последних лет. Посмотрим, что же у них получилось.

Итак, вы – Бен, вожак банды мотоциклистов под названием «Скунсы». Какие-то негодяи строят дамбу, из-за которой весь город оказывается затопленным. Герою игры на это, в принципе, плевать – но лишь до тех пор, пока вода не заливает дороги, по которым он привык разъезжать на своем байке. Те, кто беспокоился, что без Тима Шафера (Tim Schafer), с его неподражаемыми юмором и фантазией серия Full Throttle загнется, могут расслабиться – в разработке игры участвует знаменитый Шон Кларк, приложивший руку к огромному количеству квестов, выпущенных LucasArts в течение последних 15 лет, включая *Escape from Monkey Island* и *Sam & Max*.

Насколько продолжение будет отличаться от своего оригинала? «Ну, прежде всего, оно будет полностью трехмерным», – шутит Дейл Гейст. Хотя до завершения работ остается еще довольно много времени, уже сейчас видно, что сиквел безупречно воссоздает дух и стиль оригинального *Full Throttle*. Главное различие заключается в том, что во второй части несколько больший упор будет сделан на экшен, приятно разнообразящий традиционный геймплей жанра Adventure. Например, вы сможете разъезжать на мотоцикле Бена где угодно и когда угодно, не будучи скованным никакими ограничениями или условностями.

Главная задача разработчиков на данный момент – гармонично сбалансировать элементы квеста и экшена. Шон Кларк хочет, чтобы главный герой мог полноценно общаться с другими персонажами и всегда имел возможность выбора реплик, реально влияющих на исход разговора. От выбранного вами стиля общения будет зависеть очень многое – например, если Бен пригрозит вышибить собеседнику мозги, то робкий горожанин, скорее всего, испугается и станет более податливым, а какой-нибудь крутой парень может в ответ и сам врезать. Авторы хотят, чтобы общение было, с одной стороны, разнообразным, а с другой – интересным вне зависимости от выбранной игроком линии поведения. Потому что нет ничего скучнее, чем раз за разом получать от NPC одни и те же стереотипные ответы, никак не связанные с вашими поступками.

Насколько продолжение будет отличаться от оригинала? «Ну, прежде всего, оно будет полностью трехмерным».

Что касается собственно экшена, то он не имеет ничего общего с *Tekken*, хотя уличных боев в игре предостаточно. Драки скорее напоминают «комиксовые» поединки в *Indiana Jones and the Emperor's Tomb*. Кроме того, ожидаются сражения на мотоциклах. Если помните, в первом *Full Throttle* была мини-игра, в которой требовалось вовремя махнуть цепью, чтобы сбить оппонента с его байка. Теперь подобные разборки будут идти в полном 3D, и у вас будет гораздо больше возможностей по управлению персонажем. Но на самом деле цепи и мотоциклы – это лишь цветочки, а по ходу прохождения вас ждет, помимо интеллектуальных головоломок, участие в настоящих гангстерских войнах, со всеми вытекающими последствиями...

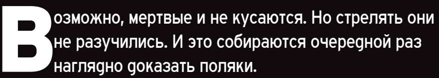
Опасаются ли Шон Кларк и Дейл Гейст, что трехмерный *Full Throttle* оттолкнет хардкорных поклонников традиционных плоских квестов? Вот их ответ: «Мы планируем поднять жанр Adventure на совершенно новую, еще никем не покоренную, высоту и раздвинуть его границы. И мы уверены – истинные любители квестов оценят наш труд по достоинству. Что касается самых упертых фанатов... что ж, мы им искренне сочувствуем».

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **LUCASARTS**
РАЗРАБОТЧИК: **LUCASARTS**
ЖАНР: **ACTION/ADVENTURE**
ДАТА ВЫХОДА: **ОСЕНЬ 2003**



Несчастный постовой и не знает, что ему на роду написано стать обедом для голодающих.



WORLD WIDE WAR 1943

Мертвые не кусаются? Сергей Аверин

Возможно, мертвые и не кусаются. Но стрелять они не разучились. И это собираются очередной раз наглядно доказать поляки.

История игры настолько замороченная, что в ней явно без определенной доли патриотической жидкости не разберешься. Кратко: ветеран Второй мировой, Зигмунд, освобождает из немецкого плена своего друга Джона. Вместе друзья двигаются через всю оккупированную Европу в сторону дома. По пути в одной из деревень они случайно убивают животное, которое было для туземцев священным. Более того, это животное фюрер собирался принести в жертву, чтобы воскресить великого воителя прошлого. Зомби должен был стать мощным орудием возмездия для всех рас, кроме арийской. Как следствие, друзья оказываются зажатыми в тисках смертельной ненависти аборигенов и расчетливой жажды мести фашистов.

Закрученный сюжет выливается в настоящую бойню в трех климатических зонах: жарких пустынях северной Африки, влажных тропиках южной Африки и заснеженных австрийских Альпах. Пока трудно судить, как будут выглядеть локации с умеренным климатом. Лично я видел пока только пустыню, да и то в демо-версии. Вот за демку и поговорим.

Итак, начинаете с выбора персонажа, нюансы всецело зависят от вас. Варьировать можно буквально все. Начнем со стиля жизни – кузнец, велосипедист, философ или пьяница? Характер дает уже сконфигурированный типаж с некоторыми ярко выраженными показателями. Семь основных, привычных для любителей ролевиков показателей (сила, ловкость и прочие вплоть до удачливости) и не менее десятка второстепенных – умение обращаться с различными видами оружия, стойкость к воздействию газов и так далее. Прокачка происходит во время игры, что называется, «без отрыва от производства». Получили очко опыта - прокачайте отстающего персонажа.

Героев на деле будет не двое, а четверо – присоединятся однополчанин Зигмунда, Ульрих, и милый верблюжонок Леон. Функция последнего – перетаскивать неподъемный багаж команды, который будет копиться с катастрофической быстротой. Правда, оружие будет терять проценты своей «жизненной энергии» с каждым выстрелом (если опустится ниже 30% – очередной патрон обязательно заклинит), но поверьте, проблем с поиском замены не возникнет. В демо я насчитал семь видов только стрелкового – два пистолета, две винтовки, автомат и пулемет. Еще примерно столько же видов взрывчатки. При этом разработчики утверждают, что демо – только 10% от всей игры.

Да, чуть не забыл. Помимо основного, будет еще и второстепенное оружие, уникальное для каждого персонажа. По большей части прикольное. Например, громкий оглушающий рев или старые (извините) носки. Есть суперускорение, от которого противник отлетает к противоположной стене. А есть еще и удачная шутка, от которой у супостата могут начаться вызванные хохотом колики.

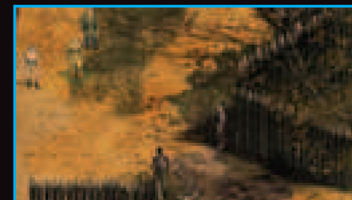
Это относится не только к предметам, но и к территории. 9 карт выльются во все 130! Надо отметить, что перемещение по картам проходит подобно *Jagged Alliance* – у края карты весь отряд «телепортируется» на соседнюю. Вообще, игрушка мне очень напомнила *JA*, с той только разницей, что последняя – пошаговая, а новинка – в режиме реального времени.

Врагов будет много, оружия еще больше. Откуда у аборигенов появились в арсенале автоматы и коктейли Молотова – ума не приложу. Но приходится с этим фактором мириться. Задания – зубодробильные. Вы только представьте себе, мне пришлось пройти четыре карты подземелий, наполненных зомби и мумиями до отказа, только для того, чтобы найти… веревку и связать пленного! Обидно, честное слово. Лучше бы лианой связал.

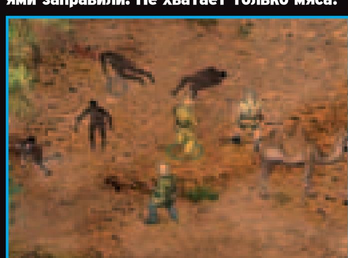
Ну да это все мелочи, главное, чтобы фюрер остался ни с чем. Чертовски интересно, через какие нелегкие предстоит пройти новоиспеченным коммандос, чтобы этого добиться. Уже жду релиза…

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **РУССОБИТ-М**
РАЗРАБОТЧИК: **MIRAGE INTERACTIVE**
ЖАНР: **RPG**
ДАТА ВЫХОДА: **МАЙ-ИЮНЬ 2003**



Каннибалы готовятся к пиршеству. Вот уже и котел на огонь поставили. И специями заправили. Не хватает только мяса!





Сколько нужно стрелять, чтобы привлечь внимание мумии? Она что, оглохла за 3000 лет?





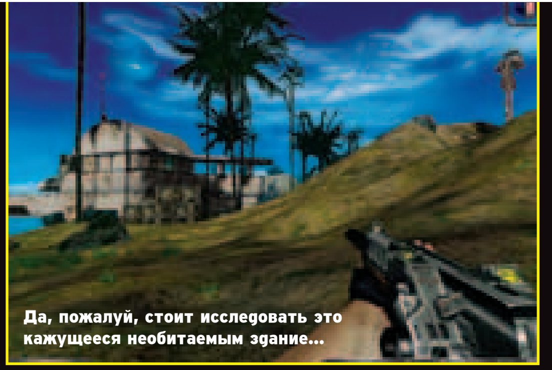


Карты сделаны стильно, на манер древних, изъеденных временем папирусов.

CHROME

Киберпанк выходит на солнечный свет. **Дейв Смит**

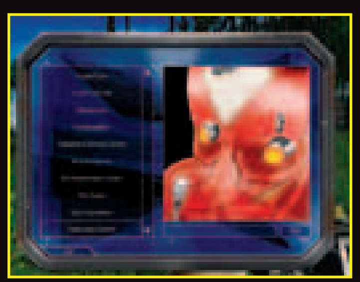

Тебе меня не ранить, парень! У меня накожная броня!


Да, пожалуй, стоит исследовать это кажущееся необитаемым здание...

***Chrome* балансирует между экшеном от первого лица и adventure.**

По мнению идеологов киберпанка, цветом нашего с вами будущего является ядовито-желтый хром... точнее, желтый хром с готически-черными прожилками... Как вы думаете, что получится, если смешать *Halo, Deus Ex* и немного *Rogue Spear?* Получится *Chrome* – любопытный и весьма необычный отпрыск в семействе шутеров от первого лица.

Компания Strategy First, известная главным образом как издатель стратегических игр, почему-то выбрала именно этот проект в качестве своего первого опыта в жанре FPS. Данная игра, с одной стороны, содержит все необходимые атрибуты киберпанковского стиля, включая анархическое будущее и кибер-имплантанты, повышающие способности человеческого организма, а с другой – вместо канонических темных городов, окутанных туманом и смогом, мы получим солнечный свет и колонизацию новых планет. На этих планетах, числом более 14, еще сохранились и деревья, и чистая вода, а также пустыни и снежные тундры. Впрочем, красоты природы – это одно, а отношение к вам местных жителей – совсем другое, и неудивительно, что главный герой по имени Логан оказывается втянутым в вооруженный конфликт между различными группировками, задействованными в колонизации новых планет. Первые несколько уровней вызывают стойкие ассоциации с *Soldier of Fortune II*, но, к счастью, быстро выясняется, что на самом деле *Chrome* принадлежит к совершенно иной категории игр. Наш герой-наемник получает целых 20 бионических игрушек, с помощью которых ему можно поднять меткость, скорость передвижения, защиту, можно снабдить его инфракрасным зрением (как у Хищника), а также насладиться прочими благами науки будущего.


Похоже, я обзавелся классными новыми глазами, но куда, черт побери, делась моя кожа?!

И на самом деле, очень здорово, что в мире Chrome имеются подобные игрушки, так как чтобы выжить, герою придется по полной программе использовать все находящиеся в его распоряжении средства. Даже на нынешней ранней стадии разработки игры чувствуется, насколько силен AI оппонентов. По одиночке охранники, правда, бывают несколько туповаты и частенько оказываются слишком сильно привязанными к своему маршруту патрулирования, но их группам вполне хватает мозгов, чтобы окружить и уничтожить свою жертву. И чтобы компенсировать численное превосходство противников, вам придется много прятаться, красться и по максимуму использовать кибер-импланты. Кроме того, арсенал героя, включающий целых 14 видов оружия, позволит подобрать отмычки ко всем типам врагов – помимо стандартных пистолетов, винтовок и гранат, в нем имеются снайперские винтовки, генераторы электромагнитных лучей, а также ракетница GL Dragoon. Между прочим, подборка оружия и оборудования – дело весьма тонкое, ибо вес, который Логан может на себе нести, ограничен. В финальной версии игры будет также шесть различных транспортных средств – скоростные багги для езды по пустыне, гигантские человекоподобные роботы, стремительные воздушные экипажи и т.д.


При взгляде через снайперский прицел мишень подсвечивается.

В общем и целом создается впечатление, что Chrome станет таки первой игрой, в которой будет найден оптимальный баланс между экшеном от первого лица и приключенческими элементами. В первую очередь это, конечно же, шутер – но шутер, обладающей достаточной нелинейностью и гибкостью, чтобы заинтересовать игроков, думающих не только спинным, но и головным мозгом. Кроме того, авторы обещают полноценный многопользовательский режим, включающий в числе прочего командную игру с совместным выполнением миссий, – и все это при наличии кибернетических устройств, сильно повышающих возможности игроков, использующих их. Что касается графики (пока игра выглядит несколько сыровато, хотя анимация смерти с использованием «модели тряпичной куклы» просто великолепна), то у авторов еще остается вполне достаточно времени, чтобы отшлифовать ее до зеркального блеска.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **TECHLAND**
РАЗРАБОТЧИК: **STRATEGY FIRST**
ЖАНР: **TACTICAL SHOOTER**
ДАТА ВЫХОДА: **ЛЕТО 2003**

WILL ROCK

Битва титана с олимпийцами. **Сергей Аверин**



Трое против одного – не честно! Братва, давайте, тот, который впереди, за меня будет?



Вот если бы я с такой высоты спрыгнул – крышка. А минотавру – хоть бы хны!

Признаюсь честно, друзья мои, когда увидел эту игрушку – глаза загорелись, рот заполнила слюна, а пальцы стали выполнять непроизвольные загребающие движение с конкретным подтекстом – «хочу!» Постараюсь вызвать у вас те же чувства.

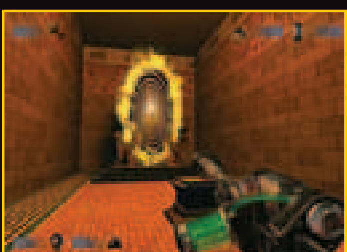
Вкратце о главном. Греция. Фессалия. На горе Олимп найден вход в божественный город, где якобы тусовались все небожители древности. Группа местных студентов нанимает профессора Хэдстронга и его дочь, Эмму, для того, чтобы исследовать находку. Эта парочка в свою очередь нанимает вас, американского археолога Уилфорда Рокуэлла (если покороче, то Уилла Рока). Уилл – молодой парнишка, эдакий прототип Индианы Джонса в молодости.

На деле «студенты» оказываются сектой злобных фанатиков, пытающихся познать тайну греческих богов. Полученные знания сектанты собираются использовать, чтобы захватить весь мир. Как только профессор открывает главные ворота, его убивают, а Эмму похищают. У нее отдельная миссия – стать невестой великого Зевса, повелителя всех богов.

Уилл попадает под руины обрушившейся статуи Прометея и получает магические задатки Титана. Это объясняет стопроцентное здоровье и неубиваемость «с первого выстрела». Пройдя до верхушки Олимпа, он должен освободить Эмму, замочить Зевса и получить... бессмертие!

Теперь подробно. Весь пафос древнегреческой архитектуры предстанет у вас перед глазами. Безразмерные храмы и гигантские амфитеатры чередуется с узкими коридорами и миниатюрными портиками. Многочисленные статуи... Ну о статуях – отдельная песня.

Статуи - малая толика многочисленных врагов: дискоболы метают в вас огненные диски, а атланты – каменные глобусы. Но это что – «живых» существ, желающих вас покрошить,

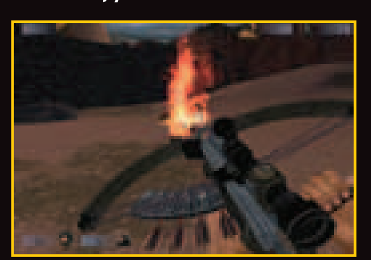


Олимпийцы обладали не только технологией телепортации...

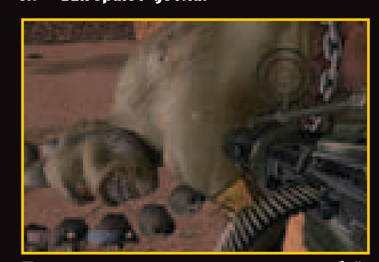
будет намного больше, чем каменных изваяний. Минотавры, плодящиеся из своих раскиданных внутренностей после вашей удачной атаки. Смертоносные и чертовски меткие лучники, сатиры. Вообще, неприятели при желании могли составить неплохой справочник всяких фантастичных существ, по мифам, населявших Древнюю Грецию. Кентавры, гарпии, циклопы, гладиаторы, львы, тигры... Будут и представители высших сфер – Цербер, двухголовый пес, охраняющий Тартар; милашка Купидон; стреляющая глазками Медуза Горгона. Больше всех умиляют ожившие центурионы, скелеты в латах. Они так задорно подпрыгивают в беге, спеша к Уиллу, а как рассыпаются!

Отдельные реверансы в сторону специальных визуальных эффектов. В стремлении получить максимальную реалистичность Saber добились потрясающих результатов. Лучи солнца, пробивающиеся через открытые крыши храмов. Идеально прорисованные каменные блоки в многомиллионной кладке. Брызги, летящие от фонтанов. Статуи, рассыпающиеся на правильные части. Одним словом – впечатляет.

Ну что, хватит с вас? В глазах нездоровый блеск появился? Слюнки потекли? То-то и оно! Всем ждать, наше счастье на подходе. Учтите, в итоге должен остаться только один. И пусть это будет *Уилл Рокк!*



Арбалет против минотавров – самое то! По крайней мере, твари не плодятся – выгорают дотла.



Перед тем как отпустить циклопа на бой, Зевс вызвал его и сказал: «Этот смертый – тот еще фрукт! Смотри в оба!»

А ЛОПАТКОЙ ПО СОПАТКЕ?!

Ни одна тварь против того арсенала, что у вас за плечами, не устоит. Оружие достойно всяческих похвал и лавров. Начиная от (внимание) советской саперной лопатки и вплоть до атомного ружья, стреляющего маленькими, но очень эффективными бомбами. Кроме того, кислотное ружье (одно звучание настораживает), ружье медузы (по всей видимости, обращающее противника в камень) и арбалет со снайперским прицелом. Это не считая парочки пулеметов, пистолета и шотгана. В целом вполне достаточно, чтобы перезахоронить всю олимпийскую братию.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **РУССОБИТ-М/UBI SOFT**
РАЗРАБОТЧИК: **SABER INTERACTIVE**
ЖАНР: **FPS**
ДАТА ВЫХОДА: **II КВ. 2003**

«Эти Ранкоры такие милые, просто душки», – уверяет помощник продюсера Дэн Петти (Dan Pettit). От себя добавим: и убить их чертовски трудно...



Эта картинка служит отличной иллюстрацией нашего бегства из офиса LucasArts с эксклюзивными материалами, которые нам удалось там раздобыть.



Saberstaff не только классно смотрится в движении, но и является весьма эффективным оружием.



Производственная практика выпускников Академии Джедаев.

JEDI KNIGHT: JEDI

Ты жаждешь познать Силу? Тебе с ней не справиться! **Даррен**

Никогда не садитесь играть в покер с Бреттом Тости (Brett Tosti)! Потому что директор проекта *Jedi Knight: Jedi Academy* на редкость хитер и скрытен, и вам ни за что не угадать, какие козыри он прячет у себя в рукаве. Тем не менее, невзирая на строжайшую секретность, репортерам *CGW* все-таки удалось ознакомиться с его новой игрой, и теперь мы можем с уверенностью сказать: с этим человеком пребывает Сила.

Самое главное изменение по сравнению с предыдущими сериями заключается в том, что отныне мы играем не за Кайла Катарна. Время действия – примерно год после окончания событий *Jedi Outcast*. Место действия – Джедайская Академия Люка Скайуокера на Явине 4, где юные адепты постигают секреты Силы. Сам Катарн, как вы помните, ближе к концу *JK2* ушел на покой, но в новой игре он все-таки появится – в качестве учителя. А нам с вами, господа, предстоит сесть за парты и побыть в роли учеников...

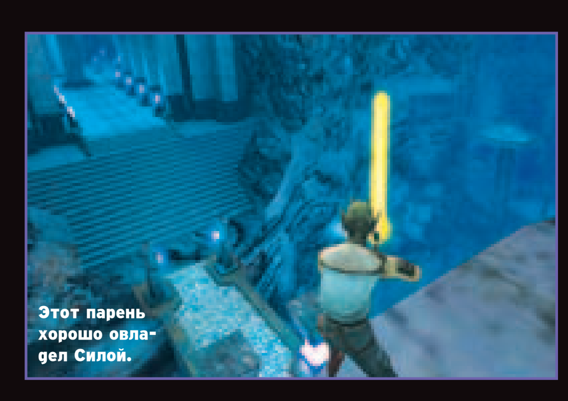
ДЖЕДАЙ-НЕДОУЧКА

В начале игры вам предстоит создать уникального персонажа, причем кастомизации поддается практически все. Во-первых, нужно определить пол и биологический вид аватара. Окончательный список играбельных рас пока базируется на продвинутых фехтовальных приемах – уколах и рубящих ударах.

Не знаю, как вас, а меня лично всегда раздражало, что в предыдущих играх «джедайской» серии у персонажа поначалу полностью отсутствовали навыки, связанные с Силой. В *Jedi Academy* вы стартуете, уже имея некие базовые способности, которые сможете развить в процессе обучения. Кроме того, изменился сам механизм применения заклинаний (Jedi Powers): если раньше можно было использовать только что-нибудь одно – или световой меч, или Силу, – то теперь никто не запрещает вам проводить комбинированные атаки. Представляю, как весело будет притянуть противника на дистанцию удара (Force Pull), как следует рубануть его, ударить молнией, после чего – разрубить пополам...

НОВЫЕ МИРЫ

В лучших традициях игр про *«Звездные Войны»* герою предстоит посетить целый ряд планет, хорошо знакомых по книгам и фильмам (пока, правда, разработчики показали нам только несколько уровней на Татуине). Бретт Тости уверяет, что на самом деле всевозможных локаций будет множество, и в целом новая игра значительно масштабнее и длиннее, чем *Jedi Outcast*. Кроме того, мистер Тости не преминул обратить наше внимание на улучшения в графическом движке: «Скалы на Татуине будут выглядеть более естественно, и значительно возрастет общий уровень детализации». Графика действительно смотрится великолепно – если среднестатистический персонаж в *JK2* состоял из 10 тысяч полигонов, то сейчас это количество удвоилось.



Этот парень хорошо овладел Силой.



Бар в порту Мос-Эйсли закрывается, большинство посетителей уже разошлись. А с оставшимся кривозубым инопланетянином лучше не связываться.

На выбор предлагается три боевых стиля: с одним световым мечом, с двумя мечами и «стиль Дарта Мола».

не утвержден, но мы своими глазами наблюдали в действии представителей Rodian, Twi'lek и Людей. Затем мы выбираем цвет кожи, тип лица и одежду – все это, конечно, очень мило, но совершенно стандартно. Самое интересное начинается, когда дело доходит до выбора светового меча. Здесь можно не только изменить цвет рукоятки и лезвия, но также и определиться со стилем боя своего подопечного. Возможные варианты включают: «традиционный» стиль с использованием одного меча, «стиль Дарта Мола» с использованием посоха с двумя лезвиями и, наконец, ставший популярным благодаря 2-му Эпизоду стиль боя с двумя мечами. То, как вы вооружите персонажа, определит, какие боевые приемы и движения будут ему доступны. Возьмем, к примеру, посох с двумя лезвиями (Saberstaff) – он идеально подходит для того, чтобы отбиваться от многочисленных слабых противников, когда оружие стремительно вращается, кося врагов направо и налево. А «традиционный» стиль целиком и полностью

Возросший уровень детализации положительно отразился и на облике противников – разработчики показали нам рейдеров Таскена, нескольких темных Джедаев, с которыми персонажу предстоит скрестить мечи в полной версии *Jedi Academy*, а также целый ряд «локальных боссов». Все они выглядели весьма впечатляюще, несмотря на то, что игра еще весьма далека от завершения.

В одной из миссий перед героем стоит задача спасти нескольких узников. Проникнув в каземат, мы получаем сообщение, что пленников должны скормить Ранкору на потеху зрителей. В итоге персонаж оказывается между монстром и его обедом, и если вы замешкаетесь, то чудище схватит пленника своей огромной лапой, несколько раз встряхнет его, а затем откусит бедняге голову...

Количество всевозможных сюрпризов и нововведений в *Jedi Academy* не поддается исчислению. По словам Бретта Тости, игроку позволят управлять целым парком боевых машин (а не только AT-ST, как в *Jedi Outcast*). Кроме того, обещано несколько новых мультиплеерных модов, но ничего конкретного про них авторы пока сказать не могут по соображениям секретности. Я же предупредил вас в начале статьи – этот человек умеет придерживать свои самые сильные козыри до поры до времени...

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

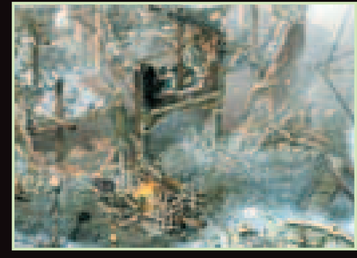
ИЗДАТЕЛЬ: LUCASARTS
РАЗРАБОТЧИК: RAVEN
ЖАНР: ACTION/FIRST-PERSON SHOOTER
ДАТА ВЫХОДА: ОСЕНЬ 2003

ACADEMY

Глэдстоун

ЭКСКЛЮЗИВ!

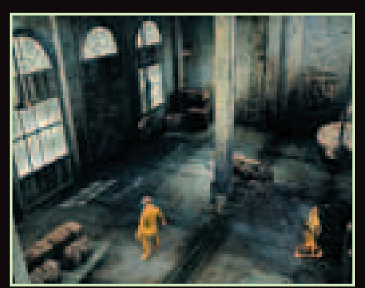
Разве можно не любить эти чеканные парады? Немцы так любят устраивать их под окнами штаб-квартиры Гестапо...



«Проклятые термиты – здания рассыпаются от малейшего прикосновения! Может, стоило вначале травануть их газом?»



Скриптовые события (вроде этой бомбежки) могут мгновенно изменить весь ход миссии.



Фриц, тебе нужно срочно переодеться! Такой фасон никто не носит аж с 1938 года!



Гонщики готовы? Итак, выигрывает тот, кто первым сгоняет в Берлин и вернется обратно.



Облолмки местного Рейхстага ведут себя совершенно неуправляемо...

COMMANDOS III: DE

Убивать нацистов строго по одному! **Джон Маррин**

Забудьте все, что вы слышали о любви испанцев к праздности и сиестам. О том, как этот народ умеет вкалывать, вам лучше всего расскажет Игнасио Дольсет (Ignacio Dolset), основатель знаменитой мадридской компании Pyro Studios. Закончив «древнеримскую RTS» под названием *Praetorians*, эти ребята и не думают расслабляться и ударными темпами делают третью часть знаменитой стратегической серии *Commandos* – серии, благодаря которой о Pyro Studios в свое время заговорил весь игровой мир.

Игра под названием *Commandos III: Destination Berlin*, пребывающая в разработке уже полтора года, довольно сильно отходит от классических принципов, на которых был построен геймплей предыдущих частей. Для тех, кто не в курсе: игровой процесс данной серии сочетает элементы риал-тайм стратегии, экшена и тактической головоломки. Первая часть отличалась стремительностью и высочайшей сложностью, она требовала от игрока быстрых и верных решений, а также очень хорошей координации движений. Вторая была несколько более неспешной и нелинейной. Третья серия *Commandos*, с одной стороны, возвращается к своим истокам (т.е. стремительности и высокой сложности), а с другой – вносит в геймплей совершенно новые элементы, делающие ее мало похожей на предыдущие части. Игра включает три кампании: Сталинград (сражения на превращенных в руины улицах города, названного в честь Величайшего Гения Всех Времен и Народов), Центральная Европа (бои в маленьких уютных деревушках и живописных городках) и Нормандия (высадка на Омаха Бич с последующим прорывом в тыл врага). Кампании можно будет проходить в любом порядке, а внутри каждой из них отдельные сценарии будут связаны в единый сюжет с помощью межмиссионных роликов и скриптовых событий.

Commandos III, с одной стороны, возвращается к своим истокам, а с другой – вносит в классический геймплей совершенно новые элементы.

НОВЫЙ ОБЛИК ВОЙНЫ

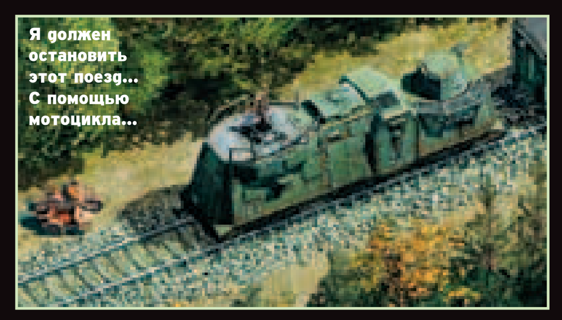
Ветераны, безусловно, оценят по достоинству обновленную графику, ставшую значительно более детализированной по сравнению с *Commandos II*. Различные погодные эффекты (снег, дождь и т.д.) и разрушаемые объекты (главным образом – здания) делают картинку более реалистичной, а многослойные текстуры и плавная анимация персонажей заставляют неподготовленного игрока в буквальном смысле застыть с отвисшей челюстью. Поклонникам серии *Commandos*, пережившим шок от соприкосновения с обновленной графикой, предстоит еще одно потрясение – навыки, выработанные и отточенные ими в ходе прохождения двух предыдущих частей, здесь не работают. Несмотря на то что общие правила игры вроде бы остались прежними, изменившийся стиль геймплея ставит перед вами совершенно новые задачи и проблемы. По словам Игнасио Дольсета, разработчики взяли из *Commandos II* нелинейность и множественность путей, ведущих к успеху, и совместили их со сложнейшими головоломными целями миссий, свойственными первой части. В результате каждый сценарий стал не похож на другие, темп геймплея оказался резко взвинчен, а в результате определенных действий игрока или скриптовых событий поставленные перед ним цели могут неожиданно измениться прямо в ходе миссии.

Что касается характера миссий, то они будут самыми разнообразными – засады против превосходящих сил врага, спасение ключевых персонажей, диверсии и т.д. Кроме того, дизайнеры Pyro Studios собираются включить в игру операции, выполняемые на время. В одном из таких сценариев вы должны будете скрытно пробраться на железнодорожную станцию, проникнуть в поезд, везущий в Германию награбленные фашистами произведения искусства, затем попасть в локомотив и, фигурально выражаясь, «угнать поезд», по ходу дела устранив нескольких боссов, стоящих на вашем пути.

НОВЫЕ ПРАВИЛА БОЯ

Чтобы повысить темп геймплея и играбельность, разработчики решили сократить количество управляемых вами персонажей до трех человек. Возможно, кому-то такая маленькая команда покажется недостаточной, но ребята из Pyro Studios хотят, чтобы игрок мог уделять больше внимания конкретным заданиям, выполняемым в каждый конкретный момент, и не тратил время на микроменеджмент многочисленных диверсантов, разбросанных по всей карте. Кроме того, персонажи стали значительно более универсальными и научились, помимо собственного оборудования, использовать попадающиеся им на картах объекты. Например, теперь вы сможете пострелять из стационарного пулемета, огонь которого способен остановить целые толпы врагов, или взорвать здание, обломки которого преградят путь фашистскому конвою, или вдруг наткнуться на склад оружия, эффективного против мощных немецких танков, и использовать его по назначению. Кроме того, появятся сценарии, целиком протекающие в помещениях, – главной их особенностью станет управляемая камера с возможностью вращения и приближения, позволяющая вырабатывать и реализовывать самые невероятные и головоломные планы (на открытых пространствах игрокам будет предложено на выбор четыре фиксированных положения камеры).

Многопользовательский режим *Commandos III* по-прежнему окутан плотной завесой тайны. Тем не менее, Игнасио Дольсет пообещал, что «он будет отличаться от всего, что вы видели раньше». Что означают эти загадочные слова – пока неясно, но кое-что нам все же удалось выяснить: в дэфматче *Commandos III* смогут сразиться до восьми игроков, разбитых на две команды. Мы непременно вернемся еще к этой игре ближе к релизу, который пока намечен на лето. Оставайтесь с нами.


Я должен остановить этот поезд... С помощью мотоцикла...


Как здорово, что вы прилетели, ребята! Парашютисты помогут нам одержать победу в, казалось бы, уже проигранном сражении.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: EIDOS
РАЗРАБОТЧИК: PYRO STUDIOS
ЖАНР: SQUAD-BASED RTS
ДАТА ВЫХОДА: ЛЕТО 2003

STINATION BERLIN

Новейшая тактика блицкрига: впереди летит AW-52 и зачищает своими бомбами территорию, а непосредственно за ним следует транспортный C-47 и выбрасывает десантников в тыл врага.



Обратите внимание на дымные следы на заднем плане. Это фашисты пытаются бороться с американскими бомбардировщиками с помощью ракет Wasserfall.



Только бы современные банды мотоциклистов не воспользовались этим скриншотом как практической инструкцией...

BATTLEFIELD WEAPONS OF

Вторая мировая война и научная фантастика. **Даррен Глэдстоун**

День-Д давно позади. Дорога в Рим пройдена. Какие еще козыри прячет в рукаве студия Digital Illusions – автор популярнейшей игровой серии *Battlefield 1942?* Похоже, Фриц, нам пора расчехлять свои ракетные ранцы, потому что совсем недавно Electronic Arts рассекретила доселе тайную информацию под грифом *Secret Weapons of World War II*.

На этот раз нам предстоит принять участие не в реальных боевых операциях, а в вымышленных сражениях, в которых будет задействована всевозможная экспериментальная техника, разрабатываемая воюющими сторонами, – ракетные ранцы, реактивные самолеты, управляемые ракеты и т.д. Вы не поверите, но из 16 новых боевых машин семь представляют собой совершенно реальные образцы экспериментальной техники, которые действительно были построены и испытаны в боях в ходе Второй мировой. Как показали полевые испытания, данные прототипы обладали рядом конструктивных недостатков, делавших их непригодными для массового применения (так, всякие мелочи – вроде неожиданного самовоспламенения), но авторы адд-она исходят из предположения, что все эти проблемы были успешно устранены, и техника все-таки поступила на вооружение сражающихся армий.

НАУЧНЫЙ ФАКТ ИЛИ... НАУЧНАЯ ФАНТАСТИКА?

«Думаю, вы не поверили бы, услышав, что хорошо организованная и логически устроенная военная машина стала сажать опытных пилотов за штурвалы управляемых ракет, – рассказывает Армандо Марини (Armando Marini) aka AJ, продюсер и ведущий дизайнер *Battlefield 1942: Secret Weapons of World War II*. – Но именно так и поступало в свое время германское командование со знаменитым ракетным самолетом Natter». Да, зачастую факты звучат более неправдоподобно, чем вымыслы, но поскольку в ходе работ над адд-оном Армандо Марини стал настоящим экспертом по данному вопросу, его словам вполне можно доверять.

А в свободное от вождения больших ракет время нацисты прикрепляли маленькие ракеты себе за спину и летали на них наподобие Джеймса Бонда. По словам Армандо Марини, именно реактивные ранцы являются самым любимым оружием разработчиков: «Вы носитесь над уровнем как супергерои 40-х годов и перестреливаетесь с летающими противниками!» Причем список реактивной техники не исчерпывается двумя вышеназванными образцами – в финальной версии нам также разрешат запускать ракеты Wasserfall и V2.

Помимо ракет, обещано множество новых боевых машин, включая истребитель Horton HO 229, советский танк T95/T28, американский Сверхтяжелый Танк, немецкий Sturmtiger и Armstrong Whitworth AW-52, – причем все они будут необычайно эффективны на поле боя. Понятно, что введение в игру такого большого количества футуристической техники создаст серьезные проблемы с балансом геймплея. Но Армандо Марини заверил нас, что главными условиями победы по-прежнему останутся индивидуальные навыки игроков и их умение наладить командное взаимодействие. Чтобы доказать это, он привел любопытный исторический пример: во время войны пилоты Союзников, встречавшиеся в небе с Natter'ами, умудрялись пролетать на такой близкой дистанции от них, что парашюты на концах их крыльев действовали как дестабилизаторы и делали Natter'ы неуправляемыми. «Я сам считал эту историю вымыслом, пока не увидел фотографию», – говорит Армандо Марини.

ТОЧЕЧНЫЕ УДАРЫ

Помимо новой техники, нас ждут совершенно новые и необычные механизмы вступления в бой. Наиболее примечательными из них являются мобильные точки респавна в виде транспортных самолетов C-47. Возможность выбрасывать в нужном месте целые парашютные десанты делает геймплей значительно более разнообразным и динамичным. Вот как Армандо Марини описывает изобретенный им новый тактический прием: «Я очень люблю быть стрелком пулемета, установленного в дверях транспортного самолета, – сначала я поливаю землю огнем, подавляя противника, а затем вместе со своими товарищами прыгаю вниз».

Ряды морских десантников пополнились двумя новыми классами, экипированными совершенно новым оружием и оборудованием – речь идет о Британских коммандос и Германских элитных частях. Англичане вооружены шотганами Auto 5, легкими пулеметами Bren и пулеметами Sten с глушителями, идеально подходящими для тайных вылазок. Чтобы сохранить баланс сил, немцам были выданы полуавтоматические снайперские винтовки Gewehr 43, пулеметы FG 42 и гранатометы.



Один из десантников стреляет из пулемета по наземным целям, в то время как остальные ждут момента выброса.

Итак, в выходящем в сентябре адд-оне мы получим новое оружие, новые машины и новые классы персонажей. В принципе, точно такой же набор нововведений был и в *The Road to Rome*. И, честно говоря, меня лично намного больше интересуют восемь новых и весьма любопытных карт (включающих Телемарк, Эссен и тайное убежище Гитлера – Гнездо орла), а также новый игровой режим, чем-то напоминающий мод Assault для *Unreal Tournament*.

Нацисты прикрепляют ракеты себе за спину и летают на них наподобие Джеймса Бонда.



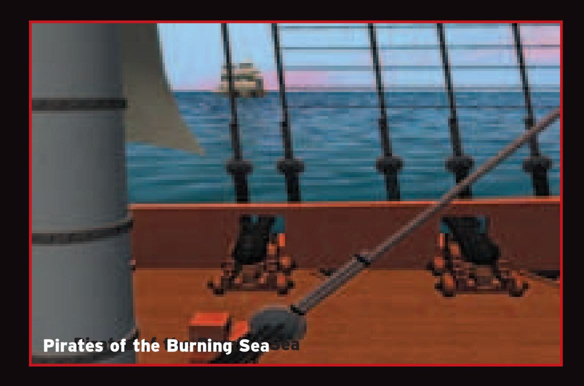
Управляемая ракета Wasserfall – последняя надежда проигрывающей стороны. Ее полет контролируется в режиме от первого лица...

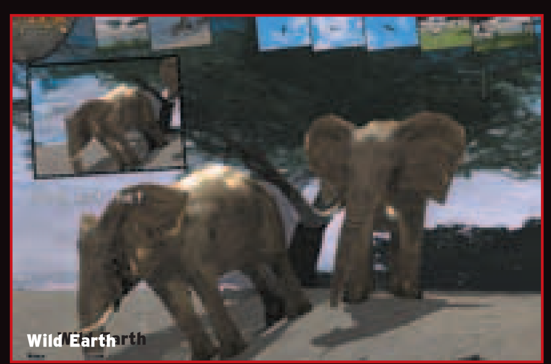
Ребята из Digital Illusions возлагают на свое новое детище огромные надежды. Сможет ли адд-он сохранить все лучшее, что было в геймплее *Battlefield 1942*, и при этом привнести в игру качественно новый контент? Мы попытаемся ответить на данный вопрос ближе к сентябрю – официальной дате выхода *Secret Weapons of World War II*.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **ELECTRONIC ARTS**
РАЗРАБОТЧИК: **DIGITAL ILLUSIONS**
ЖАНР: **FIRST-PERSON SHOOTER**
ДАТА ВЫХОДА: **СЕНТЯБРЬ 2003**

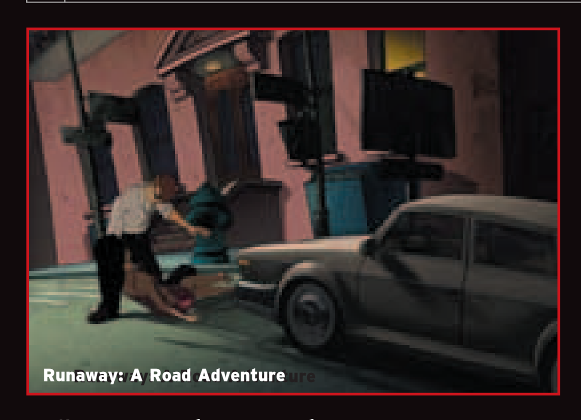
1942: SECRET WORLD WAR II


Pirates of the Burning Sea


Wild Earth

ВНЕ ПОЛЯ ЗРЕНИЯ

Лучшие игры, о которых вы никогда не слышали. **Скотт Стейнберг**


Runaway: A Road Adventure

Как известно, чтобы вызвать в обществе интерес к своим новейшим игровым разработкам, крупные издатели тратят миллионы долларов на рекламу в СМИ и организацию специальных пресс-туров для журналистов. И мы честно пишем об их продуктах, равно как и обо всех остальных значимых событиях в игровой индустрии. Но кто напишет о безвестном пареньке, делающем в подвале родительского дома очередной *Doom*? Кто напишет о великих самодельных играх, которые не продаются на каждом углу? В мире существует огромное количество тайтлов, о которых вы никогда не слышали, но которые вполне заслуживают вашего внимания. Данный материал призван хотя бы отчасти исправить эту вопиющую несправедливость.

PIRATES OF THE BURNING SEA

РАЗРАБОТЧИК: **FLYING LAB SOFTWARE**
ЖАНР: **SEA-FARING ADVENTURE**
ДАТА ВЫХОДА: **ОСЕНЬ 2003**

ОБЕЩАНИЯ: Данная игра принадлежит к жанру MMMA (Massively Multiplayer Maritime Adventure) и разрабатывается авторами популярной стратегии *Rails Across America*. На дворе – XVIII век, вы – капитан, бороздящий Карибское море в поисках славы и богатства. Перспективы роста практически безграничны – можно стать торговцем, морским офицером, капером и т.д., а кроме того, в любой момент у вас есть возможность пообщаться с тысячами таких же искателей удачи. Одна из наиболее любопытных фишек заключается в том, что игроки способны реально изменять мир *Pirates of the Burning Sea*. Например, придумав дизайн какого-нибудь нового предмета, вы вскоре обнаружите, что он завоевывает популярность и распространяется среди других пользователей... а вы сможете взимать с них за это вполне реальные денежки...
РЕАЛЬНОСТЬ: На данный момент вряд ли кто-нибудь, кроме самых рьяных энтузиастов, соблазнится идеей нацепить деревянную ногу и повязку на глаз – ибо никаких других реальных стимулов играть пока не выявлено. Кроме того, авторам будет непросто привлечь в свой пиратский мир достаточное количество геймеров, чтобы встроенные в игру финансовые и социальные механизмы полноценно заработали. Но если проект поддержит какой-нибудь средней руки издатель – например, Strategy First, CDV или Microids, – то у него появятся все шансы на успех, и тысячи геймеров будут радостно распевать: «Йо-хо-хо! И бутылка рома!»

WILD EARTH

РАЗРАБОТЧИК: **SUPER-X STUDIOS**
ЖАНР: **SHUTTERBUG SIMULATION**
ДАТА ВЫХОДА: **РОЖДЕСТВО 2003**

ОБЕЩАНИЯ: На Фестивале Независимых Игр 2003 года все судьи сошлись в одном – игрушка *Wild Earth* от компании Super-X Studios однозначно заслужила каждую из трех полученных ей наград, включая и Гран При. Причин такого успеха две – прекрасное графическое исполнение и оригинальный сюжет, в котором игроку предлагается стать фотожурналистом и отправиться в Африку, на равнины Серенгетии, чтобы снимать дикую флору и фауну. Если проект окажется коммерчески успешным, авторы планируют выпускать к нему адд-оны, добавляющие новые экзотические локации со всего земного шара.
РЕАЛЬНОСТЬ: Как правило, игры, обладающие хотя бы минимальной образовательной ценностью и высокой информативностью, воспринимаются нами – темными и ленивыми неандертальцами – в штыки. Разработчикам подобных продуктов очень редко удается продать через Интернет хотя бы 1000 копий своих творений. Впрочем, поскольку *Wild Earth* разительно отличается от всех остальных «обучалок», представленных на современном рынке, теоретически у игры есть шанс стать хитом. Если проект поддержит какая-нибудь издательская компания, имеющая опыт распространения аналогичных продуктов, то этот симулятор журналиста вполне может попасть на первые страницы самых популярных массовых изданий.

RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE

РАЗРАБОТЧИК: **GMX MEDIA**
ЖАНР: **ADVENTURE**
ДАТА ВЫХОДА: **В ВЕЛИКОБРИТАНИИ, ГЕРМАНИИ, ИСПАНИИ И РОССИИ – УЖЕ**

ОБЕЩАНИЯ: В то время как американские издатели дружно отвернулись от классических адвенчур с управлением по принципу «point-and-click», иностранные рынки по-прежнему сохраняют верность славному жанру. Его наиболее ярким современным представителем является *Runaway* – приключенческая игра, в которой студент колледжа по имени Брайан спасается от мафии в компании шикарной стриптизерши. Что это вы вдруг делаете большие глаза? Разве с вами никогда не случалось ничего подобного? В лучших традициях нетленной классики от LucasArts, *Runaway* обрушивает на игрока около 100 разнообразных локаций, множество прикольных NPC, ритуалы вуду и убийства, которыми лучше всего любоваться в разрешении 1024x768, – пожалуй, это самое высокое разрешение, когда-либо демонстрировавшееся рисованным квестом.
РЕАЛЬНОСТЬ: GMX Media? Нельзя сказать, чтобы эта компания пользовалась в США большой популярностью. Равно как и весь жанр рисованных квестов. Ситуацию усугубляет то, что игра обладает яркой мультяшной графикой, так нравящейся детям, а вот ее содержание имеет достаточно «взрослый» характер, – т.е. владельцы крупных магазинов, скорее всего, просто побоятся выкладывать ее на полки, иначе их потом возмущенные мамаши по судам затаскают. Впрочем, не все еще потеряно. Игра собрала самые положительные рецензии по всему миру, и ходят слухи, что компания Tri-Synergy собирается-таки издать ее в Северной Америке.



Ох, до чего ж я морги люблю и уважаю! Здесь уже и так все мертвые. Или не все?



Мы не ищем легких путей. Сначала порешим того, который подальше.

GORKY ZERO

Заходи молча, убивай тихо, уходи быстро. **Сергей Аверин**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

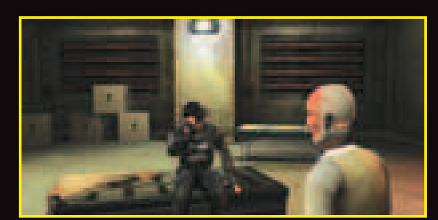
ИЗДАТЕЛЬ: РУССОБИТ-М
РАЗРАБОТЧИК: METROPOLIS SOFTWARE
ЖАНР: TACTICAL STEALTH TPS
ДАТА ВЫХОДА: ОСЕНЬ 2003

Последнее время активно продвигается такое направление шутеров как stealth. В них важно не столько количество уложенных противников, сколько шпионские навыки. Тихо, мирно, чем меньше террористов пострадает – тем лучше. Чем меньше шума, тем качественнее работа. Так вот, третий миллениум вводит новые правила в мир шутеров. Правило *Hitman*. Правило *Splinter Cell*. Правило *Cold Zero*. Меня, неисправимого фаната игры Thief, этот факт не может не радовать.

А теперь задайтесь парочкой вопросов сами. Вам нравится возможность красться настолько тихо, что можно оказаться прямо за спиной у врага и перерезать глотку ничего не подозревающему бедолаге? Вам хочется иметь в арсенале винтовку, которой можно добавить лишнюю дырку в голове террориста, находясь за километр от него? Вам доводилось сливаться с тенью, превращаясь в деталь ландшафта? И напоследок – вы помните игру *Gorky 17*? Так вот, готовьтесь! Ибо грядет продолжение!

Точнее, не продолжение, а скорее предыстория. Сюжет Gorky Zero построен на рассказе о том, кто есть такой Коул Салливан (или попросту Коля Селиванов), откуда у него столько крутизны и почему слово «Горький» никак не ассоциируется у некоторых геймеров с именем «Максим».

Действие разворачивается за несколько лет до времени, описываемом в *Gorky 17* (год эдак 2005). Коля – профессионал из особого отряда НАТО и на этот раз у него секретная миссия на военной еще советской базе на Украине. Замазка вроде бы банальная. Дело не в ней. Дело, как сказала бы Тина Канделаки, «в деталях»!



«Простите, а что, часовню тоже я... развалил?» «Нет, это было до вас. В четырнадцатом веке...»

Деталь первая, оружейная. Арсенал будет не велик, разработчики изо всех сил старались держать себя в рамках и не раздувать вещмешок героя до невероятных размеров. Вместе с тем каждое оружие будет иметь уникальные характеристики и подходить для конкретной ситуации. От выбора корректного ствола зависит эффективность нейтрализации, а может быть, и успешность всей миссии. И еще один немаловажный факт – теперь даже из самого маломощного оружия можно будет поражать противника наповал одним выстрелом. Дело лишь в дистанции и качественном прицеливании.

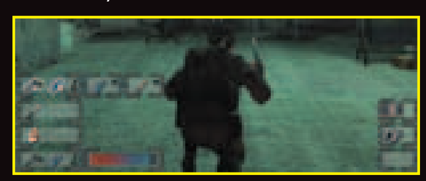
Деталь вторая, вражеская. Оппоненты будут по большей части человекообразными. В крайнем случае – кибернетическими человекообразными. Насколько я понял из туманных анонсов, советские спецслужбы на этой самой военной базе разрабатывают киборгов, создавая непобедимую армию. Поэтому периодически из противников может политься не красная жидкость, а например, белая. Или ядовито-зеленая. AI обещает поразить игрока своей продуманностью и неоднозначностью. На каждое движение Коли противники будут реагировать сообразно, что выводит играбельность на совершенно новые рубежи. Всякое новое прохождение будет не похоже на предыдущее.

Деталь третья, камерная. В основном вам предстоит наблюдать за деяниями Коли от третьего лица – в этом режиме будут проходить все схватки. Однако добавлена еще одна камера – изометрическая. Ее функция – планирование. В этом режиме можно продумать свои передвижения до цели, отследить патрули, просчитать, кого и как будете обезвреживать и прочее.

Деталь четвертая, интерактивная. Здесь в первую очередь речь идет о внешности героя и врагов – использовалась технология «скелетной прорисовки». Каждая часть тела по-своему «реагирует» на то или иное оружие. Пока трудно сказать, будет ли персонаж просто иначе дергаться, или можно будет ему отстрелить руку, в которой тот держит оружие. Это покажет релиз.

Кроме того, интерактивна музыка. В зависимости от того, что происходит на экране, саундтрек будет меняться на агрессивный и спокойный соответственно. Этим уже никого не удивишь, и, тем не менее, – факт приятный!

Хватит, пожалуй. К тому же остальное разработчики предпочитают скрывать под вуалью интриги. А по мне – и этого хватает с головой, чтобы ждать. Уже хотя бы потому, что это stealth. А еще потому, что это *Gorky!*



Арсенал – будь здоров! Только как бы за всем этим обилием не пропустить неприятеля...



Знаете, за что ненавижу подземелья? Карта не работает. Развивается топографическая тупость.

GORKY 17

Для тех, кто не в курсе того, что происходило в Gorky 17 – вот вам фабула. На самом деле, Gorky 17 – это название другой секретной военной базы русских, специализировавшейся на экспериментах по клонированию. В 1998 году на базе по необъяснимым причинам произошел взрыв, но инцидент в высших эшелонах власти быстро замяли, а проект заморозили. В начале третьего миллениума в соответствии с политическими утрясками эта территория (вместе с базой) отошла во владения Польши. Любопытные поляки сунулись было на базу, но быстренько получили по носам от расплодившихся по периметру монстров. Тогда на дело был вызван Коля со своим спецотрядом.

Chemicus: Journey to the Other Side

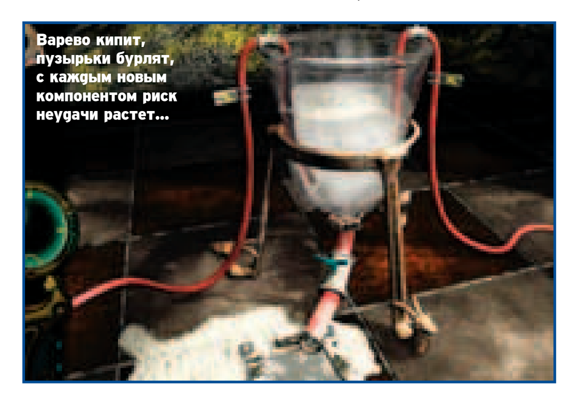
Химия - это такая скука... **дэнис кук**

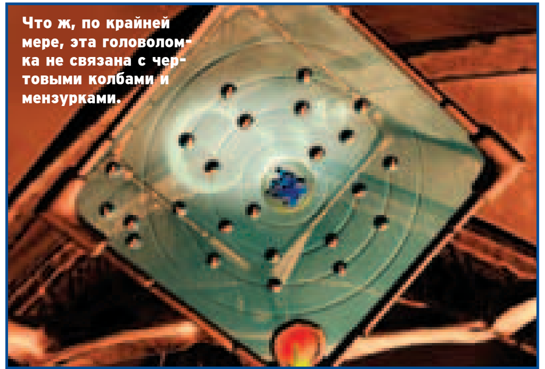
ИЗДАТЕЛЬ: **TIVOLA ENTERTAINMENT**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

РАЗРАБОТЧИК: **HEUREKA-KLETT**
ЖАНР: **ADVENTURE**
РЕЙТИНГ ESRB: **ДЛЯ ВСЕХ**
ЦЕНА: **$19.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PC: PENTIUM II 233, 64MB RAM, 50 MB НА ДИСКЕ; MAC: 233 POWER PC, G3, 64 MB RAM, 50MB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **НЕТ**
MULTIPLAYER: **НЕТ**

Какая погода нынче в древнем городе Chemicus? Как всегда – сухая и пыльная, идеально подходящая для игры с одноименным названием. В жанре обучающих игрушек (т.н. Edutainment) есть свои шедевры и образцы для подражания, например, великолепная адвенчура *Byzantine: The Betrayal*, изданная компанией Discovery Channel в 1997 году. К сожалению, дизайнеры студии Heureka почему-то решили отказаться от всех наработок этой гениальной «обучалки», и в их творении вы не найдете ни увлекательной интриги, ни ярких персонажей, ни логичных головоломок, реально продвигающих вас по сюжету. Вместо этого после невнятного вступления, повествующего о похищении вашего друга и находке амулета, открывающего путь в другое измерение, все намеки на сюжет испарятся быстрее, чем вода в бунзеновской горелке.


Варево кипит, пузырьки бурлят, с каждым новым компонентом риск неудачи растет...


Что ж, по крайней мере, эта головоломка не связана с чертовыми колбами и мензурками.

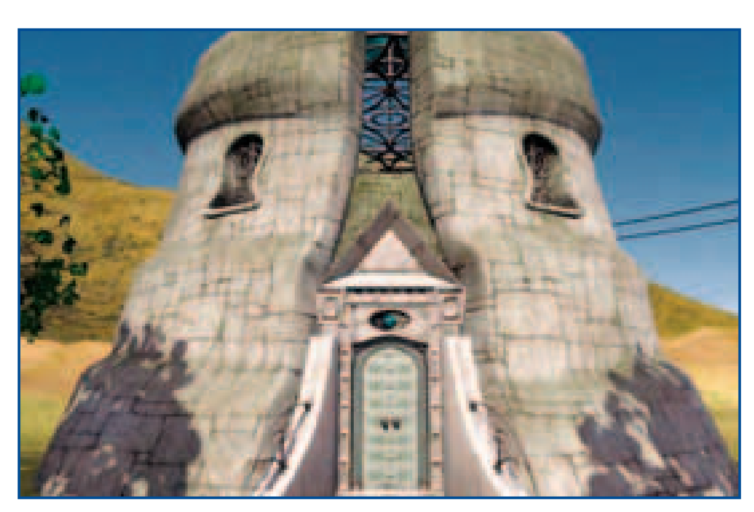

Возможно, игру следовало бы назвать *Chemi-Myst?*

Схема геймплея *Chemicus* целиком и полностью позаимствована у *Myst* – слайд-шоу с видом из глаз, управление по принципу point-and-click.

Имеется переговорное устройство, с помощью которого ваш пропавший приятель периодически выходит на связь и умоляет его спасти, но возможности ответить ему у вас нет. Соответственно, чтобы попасть на территорию города Chemicus и найти дружка, вам приходится начинать в массовом порядке решать паззлы. Городские локации заполнены причудливыми металлическими конструкциями неизвестного назначения, вызывающими стойкие ассоциации с Myst. Быстро выясняется, что внутри заданий находятся химические лаборатории, где вам предстоит ставить всевозможные опыты.

Chemicus – это «обучалка», из которой практически полностью вытравлен игровой элемент. Вас ждут бесконечные и никак друг с другом не связанные химические тесты (венцом которых станут скучнейшие эксперименты на молекулярном уровне, проводимые с помощью анализатора). Некоторые головоломки иллюстрируют базовые принципы химической науки, например, использование лимонного сока для очистки водосточной трубы от известкового налета. Но большинство паззлов связаны с намного более сложными процессами и зачастую просто абсурдны, ибо для их решения требуется долго и упорно, методом проб и ошибок, комбинировать между собой всевозможные компоненты (если только вы – не гений, способный бросить один-единственный взгляд на свой инвентарь, в котором лежат 45 предметов, и сразу же сообразить, что золотую руку, найденную четыре локации назад, нужно положить на определенный пьедестал).

В одних экспериментах компоненты нужно использовать в строго определенном порядке, а в других – в произвольном. Большинство объектов нужно четко помещать в нужное место, иначе они уплывут в обратно в инвентарь, и чтобы их найти, вам придется заново его скроллировать. Решение большинства химических головоломок весьма напоминает гадание на кофейной гуще, и ситуацию спасает лишь то, что на CD с игрой выложено ее полное прохождение.

Найдя транспортные модули и вставив их в контрольную панель подземного поезда, вы сможете увидеть покинутые «алхимические земли». Сами модули валяются на земле и имеют форму элементных символов, а помимо них нужно еще собирать круглые «чипы знаний», которые добавляют новые крупицы информации в вашу базу данных. К сожалению, обрывки полезных фактов совершенно теряются на бесконечных страницах справочника, напичканных заумными текстами и таблицами.

Схема геймплея *Chemicus* целиком и полностью позаимствована у *Myst* – слайд-шоу с видом из глаз, управление по принципу point-and-click, здесь даже есть сумасшедший беглец... К сожалению, никаких объяснений по поводу того, кто он такой и чего ему надо, не дается. И, в отличие от *Myst*, звуковые эффекты здесь минимальны (хотя и неплохи). Музыки, как правило, нет вообще – не считая моментов, когда вы изучаете химические талмуды или выходите из игры.

В *Chemicus* можно в любой момент сохраняться и нет головоломок на время, лабиринтов и сражений. Кроме того, вы при всем желании не сможете устроить химический взрыв и погибнуть, даже если во что бы то ни стало решите пройти игру до конца...

ВЕРДИКТ ★☆☆☆☆

Помните детские кошмары, когда тебе снится, что ты оказался в классе совершенно голым? Примерно то же самое чувствуешь, играя в *Chemicus*.



Все комнаты в вашем доме имеют собственные функции. Например, в музыкальной гостиной очень удобно обстряпывать тайные делишки...

Europa 1400: The Guild

The Sims в средневековье. **ДАЙ ЛЮО**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

РАЗРАБОТЧИК: **4HEAD STUDIOS**
ЖАНР: **СИМУЛЯТОР РАЗНОСТОРОННЕЙ ЛИЧНОСТИ**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, ЛЕГКОЕ НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$39.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 400, 64MB RAM, 750MB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 500, 128MB RAM, 3D-КАРТА С 32MB**
MULTIPLAYER: **LAN (2-8 ИГРОКОВ)**

Возможно, название этой игры было неадекватно переведено с немецкого на английский, но согласитесь, – прочитав на коробке надпись «*Europa 1400: The Guild*», вы вряд ли загоритесь желанием узнать, что там внутри. Признаюсь, я инсталлировал игрушку на свою машину с чувством легкого беспокойства. Но когда шесть часов спустя мой первый персонаж умер, и я очнулся от транса, оказалось, что я сижу один в пустом офисе, т.к. все остальные сотрудники редакции уже давным-давно разошлись по домам.

Действие игры разворачивается в 1400 году, когда Средневековье уже заканчивалось, и Европа стояла на пороге эры великих географических открытий. Главный герой – представитель нарождающегося класса мелкой буржуазии. У него есть свой небольшой бизнес, и он жаждет добиться славы и процветания любыми средствами – как законными, так и не очень.

Геймплей *Europa 1400: The Guild* представляет собой причудливую смесь самых разнообразных элементов, включая отыгрыш роли, экономику, политику и даже риал-таймовые бои, причем все это сделано на весьма пристойном 3D-движке. По всей видимости, больше всего времени и сил у вас уйдет именно на экономический менеджмент. Система получения дохода в *Europa 1400* удобна и логична – она немного напоминает средневековых *The Sims* и требует от вас изрядных управленческих навыков. Вы нанимаете сотрудников, покупаете ингредиенты, производите продукты и продаете их. В начале игры данный процесс может показаться однообразным и надоедливым, но по мере прогресса вашего персонажа он будет становиться все более и более увлекательным. В конечном итоге вы уже не сможете лично руководить всеми своими магазинами и, скорее всего, наймете управляющих, которые вполне удовлетворительно справляются с этой работой и обеспечивают стабильную прибыль.

Политический аспект *Europa 1400: The Guild* выполнен в лучших традициях Макиавелли: как известно, политика – грязное дело, и никто не сможет здесь добиться успеха, сохранив руки чистыми, а репутацию незапятнанной. С помощью взяток, шантажа и даже похищения детей оппонентов мы захватываем самые важные должности, и в результате все голосования проходят именно так, как нужно нам. Кстати, официальные должности, помимо хорошей зарплаты, дают массу полезных полномочий, включая право начать расследование или изменить закон или ставку налога. Некоторые полномочия полностью развязывают вам руки при совершении всевозможных грязных дел – например, сделав вора главой соответствующей службы, вы сможете легализовать грабежи и похищения людей.

Элементы RPG связаны в основном с повышением скиллов главного героя и созданием семьи. По мере роста своего благосостояния, положения в обществе и реальной власти вы сможете обхаживать все более и более благородных девиц и, соответственно, плодить более «продвинутых» детишек. Все игровые персонажи, будучи самыми обычными людьми, подвержены старению и смерти. После смерти главного героя торговая империя переходит к наследникам его династии, чьи характеристики зависят от атрибутов обоих родителей. Так что, разработав евгеническую программу и обеспечив всем «чистокровным» потомкам хорошее образование, вы имеете вполне реальную возможность вывести собственную породу «суперменов».

В *Europa 1400: The Guild* есть свои недостатки. Самые главные из них связаны с переводом игры с немецкого языка на английский – многие сообщения звучат непонятно, более того, похоже, переводчики не понимали разницы между словами «годы» и «сезоны». Бои не особо интересны, да и управлять ими трудновато. К недочетам относятся и нелогичный AI, и ролики, которые нельзя проматывать, но все это – мелочи, ни в коей мере не портящие удовольствие, получаемое от игрового процесса.

Потрясающей аддиктивности *Europa 1400: The Guild* очень трудно найти какое-то разумное объяснение. По отдельности все элементы геймплея не представляют собой ничего особенно выдающегося, но, будучи соединенными воедино, они производят совершенно неотразимое впечатление. Рекомендую.

Разработав евгеническую программу и обеспечив «чистокровным» потомкам хорошее образование, вы имеете реальную возможность вывести собственную породу «суперменов».

ВЕРДИКТ ★★★★☆

***Europa 1400: The Guild* – это три или даже четыре увлекательных игры в одном флаконе.**



Моя семья. Через пару часов все вымерли от голода – сперва заложники, потом пираты-тунеядцы.

Tropico 2: Pirate Cove

Эль Президенте меняет профессию. **СЕРГЕЙ ЖУКОВ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **GATHERING OF DEVELOPERS**
РАЗРАБОТЧИК: **FROG CITY**
ЖАНР: **GODSIM**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$39.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PIII-500MHZ, 64MB RAM, 3D-КАРТА С 16 MB, 1.8 GB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **P4-2.0GHZ, 256 MB RAM, 3D-КАРТА С 64 MB**
MULTIPLAYER: **НЕТ**

Товары, слепленные из переработанных материалов, находятся нынче в большом почете. Схема производства такого «эксклюзива» проста и незатейлива. Достаточно научить смышленое население мегаполисов складировать одни отходы отдельно от других, а третьи – приносить в специально предназначенные для этого пункты сбора. Выпил пива – будь добр, сдай стеклотару в окошко справа, использовал батарейку – вон тот контейнер специально для тебя. В крайнем случае, для всякого вида секонд-хендовых товаров существует блошиный рынок, где красноносые Эдиссоны продают перегоревшие лампочки оптом.

Идея переработки не обошла стороной и продукты игропромышленности. С потрясающей регулярностью нам пытаются продать успевшие заплесневеть проекты под видом новых. Увы, не стал исключением и *Tropico 2*. Несмотря на то что авторы второй части ананасового симулятора – люди уважаемые и в делах стратегических дюже опытные, крутить в руках раскрашенный в другие цвета все тот же венесуэльский сериал не сильно тянет. Да и выживший из ума тормозной движок из-под старичка *Railroad Tycoon 2* выглядит сегодня ничуть не лучше прогуливающегося по Арбату прохожего, одетого в дурацкие военные рейтузы позапрошлого века. Если бы не такие, в сущности, неплохие игрушки, как *Imperialism* и *Trade Empires*, и набирающая популярность тема пиратов, отличия от оригинала стерлись бы совсем.

Marooned

Как и два года назад, в наше распоряжение попадает до боли знакомый кусочек суши, на который периодически ссылаются проштрафившиеся граждане Европы. Одним из таких и является наше альтер эго - бывший работник табачной плантации и просто хороший человек, выбранный немногочисленным населением в качестве короля. Впрочем, среди прибывающих на остров встречаются не только рецидивисты, но и люди порядочные, волею судеб попавшие под горячую руку правителя-тирана. Несложно догадаться, что именно они и составляют основную рабочую силу новорожденного мини-государства. Ведь основной девиз нашей ячейки общества – «Все для флибустьера». А нужды вкалывающих денно и нощно заложников хоть и учитываются, но, по большому счету, никого не волнуют. C'est la vie!

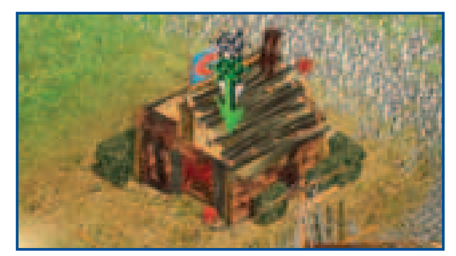
Наградой за примерную работу служит тарелка кукурузной похлебки и кучка соломы в сарае, битком набитом такими же голодранцами. Отходящие в мир иной работники заменяются новыми, только что доставленными после очередного рейда на прибрежный городишко. Отсутствие зарплаты сильно облегчает восприятие действительности и фактически делит население на две части. Первая беспрестанно ноет на отсутствие мест, где можно спустить награбленное, вторая – тихо посапывает в мозолистый кулачок, утирая рукавом революционные сопли. Как результат – полнейшее недовольство жизнью со стороны обеспеченных корсаров и смиренное существование нищенствующих заложников. Парадокс.

В качестве заменителя звонкой монеты неплохо подходят обычные поленья. Собственно, это единственный доступный при возведении домов ресурс и едва ли не самый востребованный. Лишь редкие здания (вроде форта или попугайни) требуют капиталовложений. Маленький островок становится настоящим раем для Папы Карло и буквально обязывает иметь в распоряжении пару-тройку лесопилок, стругающих драгоценные доски. Последних никогда не бывает много, поскольку количество архитектурных объектов по-прежнему огромно: фермы, фабрики, церкви, сторожевые башни, корабли, публичные дома, казино и еще десятка три-четыре потенциально полезных построек, уменьшающих лесное богатство затерянного клочка земли.

Бесполезных зданий не существует в принципе. Оторванные от большой земли головорезы падки до любого вида развлечений и пищевых продуктов. Помимо пресловутой Happiness, пираты способны испытывать еще целых две эмоции: чувство защищенности и стремление к беспорядку. В свою очередь заложники предпочитают уравновешенный образ жизни и гораздо лучше смиряются с судьбой под монотонные завывания священника. И то, и другое требует постройки своеобразных памятников. Слишком большое количество культурного декора сведет с ума корсаров, а безумные инсталляции, повышающие уровень анархии, окончательно убедят рядового селянина в срочной необходимости бежать. Однако при наличии наблюдательных пунктов, виселицы и, как ни странно, кладбища о гегемонах можно забыть в который раз. У нас тут не Captive's Heaven, в конце концов.

Мой второй флибустьер

Схема развития практически не изменилась, сделав лишь легкую поправку на пиратскую тематику и отсутствие гонорара. Начинаем с огородов и пилорам, заканчиваем различной экзотикой вроде форта, тира и зала для фехтования, где вконец обленившаяся братва сможет избавиться от врожденного косоглазия и



Кабинка терпимости. Две стрелочки над ней изображают жаркую беседу сошедшего на берег флибустьера и милой дамы с большим «интеллектом».



Дворец короля пиратов выглядит хуже некоторых частных домов и не идет ни в какое сравнение с фешенебельным туалетом Эль Президенте.



Вам не видно, но по улицам этого мегаполиса бегает орава прожорливых и вечно недовольных букканьеров. Жуть...



Подопечный островок с высоты птичьего полета.



Глобальная карта – одно из девяти с половиной отличий от предыдущей части.

криворукости. Вместо кесадильо и сопитос кормим подчиненных бананами, папайей, сахаром и сигарами, после чего аккуратно кладем каждому в постель благоухающую куртизанку. Привычные схемы «добыл руду – отнес в печку – сделал саблю» тоже никуда не делись (производство пушек и рома – задачи не из тривиальных).

Застройка острова однообразными зданиями не решает проблем. Даже самый завалящий флибустьер имеет конкретный ранг и обожает разнообразие в еде, красивые шляпы с пером, болтливого попугая на плече и деревяшку вместо голеностопа. Одноногих ветеранов не затащишь в дешевые кабаки, а зеленым салагам не хватит сбережений на дорогой алкоголь и плюшки с повидлом. Приходится учитывать потребности всех слоев, и наряду с шумными казино и барами строить площадки для собачьих боев и харчевни с тараканами. А поскольку сложно себе представить флибустьера, постоянно торчащего в барах и пожирающего крендели, обеспечение свободных мест на прогулочных судах типа «Hispaniola» становится обязательным.

Несмотря на весьма условное наличие глобальной карты, флотская часть *Tropico 2* является едва ли не самой интересной и расслабляющей (по крайней мере, подобного не было даже в *Tropico: Paradise Island*). Немногочисленные суденышки, возвращающиеся из рейдов по соседним регионам, помимо неподдельной радости, приносят порой солидную добычу звонкими пиастрами и свежими работниками, до кучи повышая уровень всеобщего счастья. Шесть различных посудин прежде чем отправиться в поход, потребуют наличия на борту капитана, пушек и команды с саблями и мушкетами. В зависимости от набитости трюмов средствами уничтожения становятся доступны более прибыльные задания. Если, конечно, ваше корыто не размером с рыбацкую шаланду.

Помимо обычных грабежей и наездов на населенные пункты, команде корабля можно указать мирно исследовать незнакомую территорию в поисках торговых путей и прибрежных хуторов. Потом выкрасть опытного мастера какой-либо профессии, чтобы сделать доступными более продвинутые постройки. И напоследок поплавать, скажем, перед испанцами под английским флагом, показывая проклятым католикам языки и оголенные зады в попытке разжечь межнациональный конфликт. Полученная во время похода прибыль делится между правителем острова и командой согласно установленной на судне политике. Чем добрее король, тем счастливее пираты.

Остров трансвеститов

Обрадованные щедростью господина, они отправляются пропивать и проигрывать заработанное в местных кабаках, ожидая сигнала об отправке в следующий рейс. Не успевшие умереть на берегу от голода и отсутствия женской ласки корсары отдают концы в неравном бою вдали от дома. Пополнять ряды приходится с помощью указа о мобилизации, действующего только на рабочее население. Попавшийся под руку трудяга в мгновение ока превращается в мужественного (независимо от пола!) букканьера. Что самое забавное, среди пиратствующего населения таки ж попадаются женщины. Из чего делаются они – загадка. На острове нет никого, кроме людей и снующих без дела обезьян. К сожалению, на последних действие многочисленных вердиктов не распространяется.

Зато среди людей законодательные свитки, подписанные рукой Всемогущего, вызывают потрясающее воздействие. Так, упавшую было уверенность в завтрашнем дне можно слегка поправить парой глобальных пьянок или щедрыми денежными подарками. Пошатнувшиеся финансы восстанавливаются получением выкупа от родственников богатых заложников. А разбушевавшиеся борцы за справедливость успокаиваются пинтой-другой бесплатного пива или путем показательного повешенья. Все эти чудеса доступны за определенную плату в виде эдиктов. Впрочем, мы это (и даже больше) видели в прошлый раз, но под другими заголовками; в привычных местах, но с другими картинками.

БЕГУЩАЯ ДИКОСТЬ

Господа из Города Лягушек почему-то решили, что отличий от предшественника должно быть минимум. Даже зажигательные латинские ритмы никуда не делись, обзаведясь лишь соответствующими фразами вроде «Le Pirate De La Mer» и местами заговорив на английском. Учитывая, что на свете существует как минимум Running Wild, пятнадцать лет подряд распевающий гимны Длинному Дж. Сильверу, подобный выбор выглядит более чем странно. С другой стороны, тяжелая музыка воспринимается большинством людей, скажем так, не совсем адекватно и, по мнению обывателей, вряд ли подошла бы к размеренному ритму жизни затерянного островка. Тем не менее, если в вашей коллекции все же завалялась парочка альбомов г-на Рок'Н Рольфа, попробуйте использовать их в качестве подливки к Pirate Cove – не так уж и плохо.

Ay, caramba!

Какой стороной не поворачивай детище Frog City, будет все тот же южноамериканский островок, населенный беспринципными пиратами вместо добропорядочных бразильцев. Все то же никогда не заходящее солнце опаляет спины фермеров. Все так же благодарность прожорливых подчиненных стремится к нулю, а replayability – к бесконечности. Несколько часов здорового интереса *Tropico 2* способно родить даже у ветеранов кокосового движения. Не видевшим же оригинал и вовсе грозит надолго застрять в пиратской бухте, где сбежавший с табачной плантации босяк пытается построить процветающую империю. Однако избавиться от патологического дежавю не выйдет даже под продолжительным гипнозом работников рекламного отдела Gathering Of Developers, в который раз рассказывающих пусть и смешной, но порядком надоевший анекдот. Не смешно, камрады. Не смешно.

ВЕРДИКТ ★★★☆☆

Tropico с левого боку. Нашедшим десять отличий от первой части – пирожок с папайей и деревянная нога БЕСПЛАТНО.

Delta Force 3: Black Hawk Down

Не так безнадежно, как в фильме. **РАФАЭЛЬ ЛИБЕРАТОРЕ**

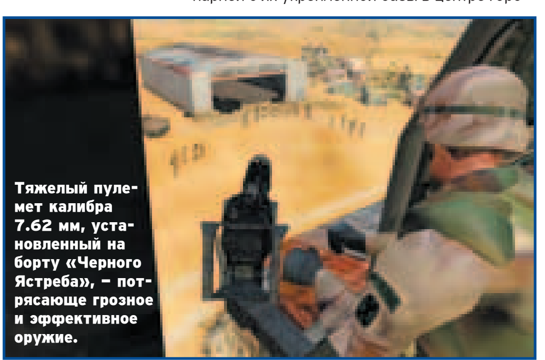
ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **NOVALOGIC**
РАЗРАБОТЧИК: **NOVALOGIC**
ЖАНР: **FIRST-PERSON SHOOTER**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 17 ЛЕТ, КРОВЬ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$39.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 733, 256 MB RAM, 750 MB НА ДИСКЕ, 3D-КАРТА С 32 MB**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM 4 1.4GHZ, 3D-КАРТА С 64 MB**
MULTIPLAYER: **NOVAWORLD (2-32 ИГРОКА), LAN (2-16 ИГРОКОВ), IP LAN ВЫДЕЛЕННЫЙ СЕРВЕР (2-50 ИГРОКОВ)**

Компания NovaLogic взяла один из самых противоречивых военных конфликтов в истории США и сделала на его основе очередную игру серии *Delta Force*. Для кого-то данная тема имеет яркую негативную окраску – как провал американской интервенции в Сомали. Другие, напротив, захотят взять реванш за поражение – хотя бы в игре. Тем не менее, нужно констатировать, что *Delta Force 3: Black Hawk Down* совершенно не передает атмосферу и суть реальной Сомалийской операции, – мы получили кинематографичный шутер, главный упор в котором сделан на реакцию и меткость игрока, а вовсе не на тактический симулятор, важнейшими элементами которого являются стратегическое планирование и тактическое взаимодействие. Впрочем, таковы все игры серии *Delta Force* – быстрые рефлексы в них намного важнее умения думать. Зато весело...

Сюжет *Black Hawk Down* достаточно вольно трактует подвиги, совершенные секретным контртеррористическим подразделением Специальных Сил Армии США в ходе сражений вокруг и внутри города Могадишо. Кстати, в некоторых миссиях игрок может побыть не только бойцом данного подразделения, но также и рейнджером или солдатом 10-й Горной Дивизии. Дизайнеры NovaLogic постарались максимально реалистично воссоздать сельские и городские пейзажи Сомали – африканской страны, всю свою историю принадлежавшей к третьему миру, – и надо признать, что новый графический движок отлично справился с данной задачей. Ушли в небытие все огрехи оригинальной *Delta Force*, связанные с багами движка Voxel Space, а также неожиданные приступы торможения, свойственные *Delta Force 2* и *Land Warrior*. Гигантские уровни выглядят очень четко и красиво, текстуры стали более насыщенными, а объекты - детализированными. Единственное, что оставляет желать лучшего, – это реализация работы приборов ночного видения.

Одиночная кампания достаточно разнообразна и увлекательна и даже включает несколько реальных миссий, проведенных группой Task Force Ranger: усмирение толпы, охрана пакистанского конвоя, похищение плохих парней с их укрепленной базы в центре города... Ну и, разумеется, в игре с названием *Black Hawk Down* нельзя было обойтись без сражений с войсками Айдида в печально знаменитой операции Sweet Irene (которой, собственно, и посвящен одноименный фильм), разбитой для удобства на несколько менее масштабных миссий. Огромные уровни дают игроку значительную свободу маневра, включая возможность разъезжать по пустыне на джипе HMMW и носиться в поисках повстанцев над городом на вертолете «Черный Ястреб», ведя огонь из установленного на нем тяжелого пулемета. Ощущения непередаваемые...



Тяжелый пулемет калибра 7.62 мм, установленный на борту «Черного Ястреба», – потрясающе грозное и эффективное оружие.

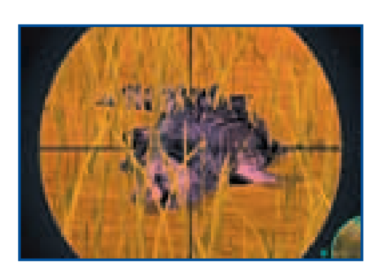


Непросто продираться через сомалийские трущобы...

Это аркадный шутер, где главный упор сделан на реакцию и меткость игрока, а вовсе не тактический симулятор с его стратегическими и тактическими изысками.

Имеется четыре типа персонажей: снайпер, специалист по сражениям в закрытых помещениях (close-quarters), медик и пулеметчик, причем каждый из них имеет собственный ассортимент спецназовского оборудования и может пользоваться ограниченным набором реальных стволов, бывших в то время на вооружении армии США. Все было бы здорово, будь перечисленные классы хоть капельку сбалансированы. Ну кто, спрашивается, будет играть за медика, когда по всей карте разбросаны восстанавливающие здоровье power-ups? Боец в закрытых помещениях практически не отличается от пулеметчика, а снайпер получает над всеми ними огромное преимущество благодаря превосходной системе моделирования снайперской стрельбы...

Зато многопользовательский режим *Black Hawk Down* – это нечто! Гигантские открытые уровни, огромное разнообразие модов (Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, Search and Destroy, Attack and Defend, Flagball и т.д.), наличие выделенного сервера NovaWorld, поддерживающего до 32 игроков в партии... А если вы захотите сыграть по локальной сети и сделаете один из компьютеров выделенным сервером, то количество участников возрастет аж до 50! Единственным недочетом мультиплеера можно считать достаточно ограниченный выбор оружия.



Снайперская стрельба – самая удачная фишка игры. Крокодил, собирающийся закусить спецназовцем, получит на обед пулю калибра 7.62 мм!

Сочетание удалого экшена и превосходного графического движка делает *Delta Force 3: Black Hawk Down* лучшей игрой популярной серии от NovaLogic. Если вы любите бешеную пальбу, не отягощенную никакими стратегическими или тактическими изысками, то *Black Hawk Down* – это именно то, что вам нужно.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Упрощенная версия *Raven Shield* – для тех, кто любит не думать, а жать на курок.



Технологическое древо частично скрыто от ваших глаз и показывает лишь ближайшие открытия и связанные с ними бонусы.

Galactic Civilizations

Классика жанра космических стратегий. **БРЮС ГЕРИК**



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **STRATEGY FIRST**
РАЗРАБОТЧИК: **STARDOCK**
ЖАНР: **КОСМИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ**
РЕЙТИНГ ESRB: **ДЛЯ ВСЕХ**
ЦЕНА: **$40**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 300, 128 MB RAM, 600 MB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **НЕТ**
MULTIPLAYER: **НЕТ**

Мы часто ругаем игры за то, что они якобы не несут в себе никаких новых идей, в то время как истинной причиной их провала является неумение их авторов скомпоновать из этих идей некое гармоничное целое. С данной точки зрения Galactic Civilizations может служить эталоном безупречного дизайна - все элементы этой игры сочетаются настолько органично, что их попросту не замечаешь, полностью отдавшись увлекательному геймплею.

Планетарное строительство, торговля, дипломатия, научные исследования, упрощенные сражения звездолетов - все это мы уже много раз видели в бессчетных космических стратегиях, вышедших в течение последнего десятка лет. И лишь проведя за Galactic Civilizations приличное время, понимаешь, что такого совершенного баланса всех этих многочисленных игровых аспектов ты, пожалуй, в своей жизни еще не встречал. В то время как большинство подобных игр сводятся к силовому завоеванию галактики, в результате чего все элементы управления империей оказываются второстепенными по сравнению со строительством мощного космофлота, в Galactic Civilizations придти к победе через мирное сотрудничество и торговлю не только вполне реально, но и чертовски увлекательно!

Во многом это стало возможным благодаря отличной системе дипломатии. Здесь ее функции отнюдь не сводятся к ухудшению отношений с другими расами по мере расширения зоны вашего влияния - напротив, AI компьютерных противников ведет себя почти как живой человек. И если вы хорошо обращаетесь с другой цивилизацией, она вполне может остаться лояльной по отношению к вам, несмотря ни на что. Аналогично вы можете поддерживать дружеские отношения с империей, превосходящей вашу по силе. Вообще, игрока, севшего за Galactic Civilizations, ждет множество весьма непростых моральных дилемм, и от его решений реально зависит дальнейшее развитие событий в галактике, а также доброй или злой будут считать его империю остальные расы. Поверьте, это намного интереснее, чем тупо строить звездолеты...

Освоить управление и базовую механику Galactic Civilizations смогут и ветераны стратегического жанра, и новички, в первый раз оказавшиеся наедине с подобной игрой. Ничего сложного здесь нет - ищем планеты, строим на них сооружения, исследуем новые технологии... Игра четко информирует вас о бонусах, приносимых каждым изобретением, в число которых могут входить новые корабли и проекты, доступ к продвинутым зданиям и корабельным модулям и т.д.

Возможно, некоторые хардкорные фанаты сочтут недостатками отсутствие в игре тактических сражений и невозможность самому проектировать звездолеты. Да, действительно, бои в Galactic Civilizations достаточно примитивны, а классы кораблей фиксированы. Но я лично уверен, что авторы пошли на эти упрощения совершенно сознательно - в целях оптимальной балансировки различных элементов геймплея.

В игре нет многопользовательского режима, но AI противников - выше всяческих похвал, а возможность загружать пройденные партии в компьютерную базу данных (функция Metaverse) позволяет со временем сделать его еще умнее. Galactic Civilizations - это настоящий подарок для любого космического стратега, лучший представитель жанра со времен легендарного Master of Orion 2.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Забудьте про отстойный *MOO3* и насладитесь лучшей космической 4X-стратегией за последние много лет.

Laser Squad Nemesis

Законный наследник великого *X-Com*. **ДАЙ ЛЮО**



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **CODO TECHNOLOGIES**
РАЗРАБОТЧИК: **CODO TECHNOLOGIES**
ЖАНР: **TURN-BASED STRATEGY**
РЕЙТИНГ ESRB: **БЕЗ ОЦЕНКИ**
ЦЕНА: **$25**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 200, 64MB RAM, 20MB МВ НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **3D-КАРТА**
MULTIPLAYER: **E-MAIL, HOT SEAT (2 ИГРОКА)**

Мои солдаты осторожно продвигались к цели – огромному бункеру с множеством изгибающихся и пересекающихся коридоров. К центральному входу приближались два пехотинца, за которыми следовали два гренадера. С флангов наступали элитные команды огнеметчиков в сопровождении медиков. План был такой: гренадеры проводят отвлекающую атаку с центра, в то время как основные силы будут штурмовать бункер через боковые входы. В течение первых 20 секунд не произошло вообще ничего – ни один враг не показался, ни один выстрел не прозвучал.

Гренадеры достигли входа в бункер и начали стрелять гранатами вдоль коридоров, в то время как пехотинцы стояли на страже на случай каких-либо неожиданностей. Прежде чем я услышал первый вопль, прошло еще 10 секунд. Мой правый фланг спешно двигался к боковому входу, как вдруг из укрытия выскочила толпа Buzzer'ов. Моих людей окружили так быстро, что никто из них не успел даже выстрелить. В самом центре группы в клубах дыма возник вражеский Splatter и взорвался. В общем, половину бойцов я потерял еще до того, как смог отдать какие-либо приказы, – не прошло и минуты с начала партии, как они стали пищей для мерзких инопланетян.



Быстрые Marine Grenadiers пытаются окружить танки расы Machina с флангов.



Тактическая карта весьма удобна, а ее масштаб поддается регулировке в очень широком диапазоне.



Инопланетяне воюют числом, подавляя сопротивление последних оставшихся в живых десантников.

Описанная выше бойня является совершенно типичным эпизодом *Laser Squad Nemesis* – тактической походовой стратегии, в которой есть место и засадам, и отвлекающим атакам, и яростным огневым дуэлям. При игре по e-mail действует т.н. «фазовый» режим, когда каждая сторона отдает на паузе приказы своим бойцам, а затем компьютер одновременно их реализует. Понятно, что в такой ситуации успех полностью зависит от грамотного планирования и умения перехитрить оппонента. После того как команды на ближайший ход, длящийся 10 секунд реального времени, отданы, вам остается только смотреть на экран и молиться. При этом вы можете очень подробно указать своим бойцам, что и как они должны делать, – куда двигаться и стрелять, как реагировать на появление противника, сражаться до смерти или отступать, и если отступать, то когда...

Всего в игре имеется три воюющих стороны – универсальные Human Marines, мощные Machina и мерзкие Alien Spawn. У каждой расы есть по шесть отлично сбалансированных юнитов, каждый со своими сильными и слабыми сторонами. Для битв предлагаются десятки разнообразных карт, и перед началом сражения вы вслепую (т.е. не зная сил врага) покупаете солдат на заранее оговоренную сумму и расставляете их по карте – в результате каждый бой преподносит вам весьма интересные тактические сюрпризы. И, в отличие от игр с участием примитивного и предсказуемого AI, в *Laser Squad Nemesis* вы никогда не испытываете чувство скуки и однообразия – даже если играете уже двадцатую по счету битву на одной и той же карте.

В отличие от игр с участием предсказуемого AI, в *Laser Squad Nemesis* вы никогда не испытаете чувство скуки и однообразия.

Есть, впрочем, в *LSN* и свои недостатки. Баги, серверные глюки, не очень удобный туториал, недостаточно подробная помощь, отсутствие режима сражений против AI... Кроме того, имеется только два игровых режима, и обе воюющие стороны всегда получают одинаковое количество очков для закупки солдат. А я, например, не отказался бы от карт, на которых могли бы сразиться больше двух игроков, и где для победы требовалось бы выполнить какие-нибудь задачи, отличные от тотального уничтожения сил противника. К счастью, работы продолжаются. Создатели игры – знаменитые братья Голлоп, разработчики всех трех частей легендарного *X-COM* – поддерживают тесный контакт с многочисленным фанатским сообществом и постоянно обновляют игру, модифицируя движок, добавляя новые текстуры, исправляя баги и даже вводя новые расы.

Обладая невероятно глубоким и разнообразным геймплеем, *LSN* на сто процентов оправдывает потраченные на себя $25 (на игру можно подписаться непосредственно на сайте www.lasersquadnemesis.com). В стоимость подписки входит неограниченная игра в течение шести месяцев. За эти деньги вы получите подлинную атмосферу, напряженность и глубину классического *X-COM*, только вместо примитивного AI против вас будут сражаться умные и коварные живые противники.

ВЕРДИКТ ★★★★½

Увлекательнейшая игра, которая заставит вас не спать ночей в ожидании очередного электронного письма.

Остерегайтесь любых столкновений. Ньютоновская физика не простит вам фривольного поведения.

Homeplanet

Через тернии к звездам. АНАТОЛИЙ НОРЕНКО

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **РУССОБИТ-М**
РАЗРАБОТЧИК: **REVOLT GAMES**
ЖАНР: **SPACE SIM**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$3-10**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 266, 64 MB RAM, DIRECTX-СОВМЕСТИМАЯ КАРТА С 16 MB RAM**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 500, 128 MB RAM, DIRECTX-СОВМЕСТИМАЯ КАРТА С 32 MB RAM**
MULTIPLAYER: **НЕТ**

В одном из прошлых номеров *CGW RE* был опубликован материал о Homeplanet, составленный по впечатлениям от предрелизной версии игры. Уже тогда были известны практически все подробности о проекте, и в благих намерениях создателей можно было не сомневаться. Сейчас же нам только остается подвести итоги. Ремни пристегивать не обязательно – мы отправляемся в свободный полет.

Долго и нудно рассказывать о предыстории появления игры я не стану, и так всем уже известно, что Homeplanet представляет собой пролог к *Neuro*. Научно-фантастический шутер, амбициозный, как и все последние отечественные проекты, до сих пор находится на ранней стадии разработки. Неважно, все внимание приковано к *Homeplanet*, который принадлежит к столь редкому в наши дни жанру. Да что там скромничать: перед нами первый российский космический симулятор!

Разборки с космическим размахом

Сразу же стоит отметить одно – проработке вселенной создатели уделили надлежащее внимание. Как-никак все началось именно с написания концепции, которая теперь внушительными томами разбросана по официальному сайту игры.

Прогрессивный клан Тройден ищет новое пристанище в галактике. На родной планете Клото последователей Ланса теперь никто не ждет. Сюжет лихо закручивается с самого интро. Тем не менее, все события предсказуемы – от навязанных Голливудом клише уйти не удалось.

Несколько разочаровывает полное отсутствие эмоций – никаких переживаний за главного героя, за судьбу клана не предвидится. Все слишком стерильно. Во многом это обусловлено тем, что вся информация предстает в виде озвученного текста и невзрачных менюшек с новостями. Очень не хватает видеовставок, повествующих о нелегкой жизни пилотов. Несмотря на то что проект создавался с оглядкой на классику (*X-Wing* и *Wing Commander*), весь акцент четко смещен в сторону космических баталий. А жаль. Вместе с тем определение боевого симулятора *Homeplanet* оправдывает на все 100%.

Возможно, как раз для тех, кому вообще плевать на сюжетные перипетии с высокой орбитальной станции, предназначен единственный опциональный режим. В нем вы можете сразу вступить в сражения с армадами вражеской техники, находящейся под управлением AI.

Сценарные миссии, входящие, собственно, в кампанию, радуют наличием как основных, так и второстепенных заданий. Позволяется шустро пролететь по сюжетной канве, впрочем, неторопливое и тщательное исследование поощряется в большей степени. Да и вообще, ни в коем случае не следует находиться в стороне от происходящих событий. Продемонстрируйте доброжелательность враждебно настроенному клану, как к вам тут же изменится отношение.

Полеты во сне и наяву

Парк кораблей представлен шикарный. Ощущение, когда пересаживаешься из неповоротливого бомбардировщика в шустрый истребитель, – из непередаваемых. В перерывах разрешается поухаживать за своей посудиной. Любое изменение в комплектации не замедлит отразиться на внешнем убранстве корабля.

Чаще всего приходится пользоваться ракетами, ну и при недостатке оных – основным оружием. Активные с самонаведением наиболее удобны в обращении, но их запросто засекает бортовой компьютер, и противнику не составляет усилий выпустить ловушку. Настоящие космические рейнджеры выбирают полуактивные. Единственное неудобство – цель необходимо постоянно держать в преде-



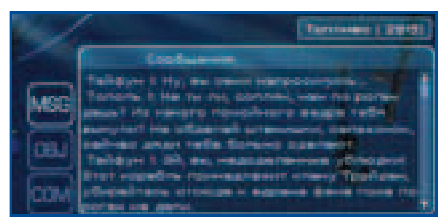
Не стоит даже задумываться о происхождении кораблей. Это дизайнерские находки Revolt Games.



Несмотря на все графическое великолепие, игра крайне снисходительна к конфигурации компьютера.



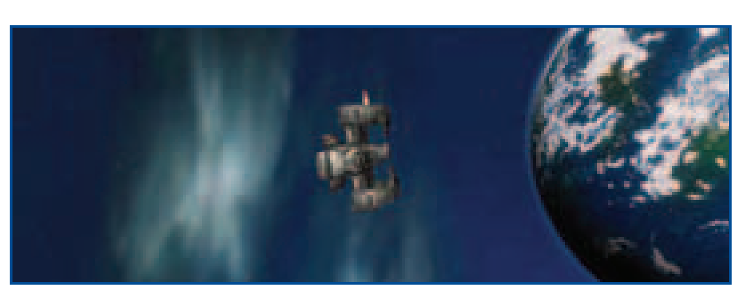
Трехмерный радар внизу экрана отлично помогает ориентироваться в пространстве.



В нижнем правом углу расположено окошко, через которое проходят все основные сценарные сообщения.



Интересный факт – кораблям наращивали полигоны уже на завершающей стадии разработки.



Как утверждает Виктор Перестукин из *«Страны Игр»*, на таких кораблях доставляют людей на лунные рудники.

лах интерфейса. Неуправляемые ракеты, которые обладают немалой мощностью, больше подходят для уничтожения стационарных объектов.

В некоторых миссиях герой действует в составе звена, и порой даже отдает приказы. Таких моментов ждешь с нетерпением, только вот искусственный интеллект союзников сильно расстраивает. Представители клана Тройден, как выясняется, не доверяют герою, и предпочитают действовать по своим соображениям. Досадно.

Межпланетный круиз

Применение ньютоновской физики в игре – любопытная находка. Конечно же, игровой движок полагается на законы Ньютона только в самых необходимых моментах. В противном случае у создателей бы получилось занудное пособие для начинающих эйнштейнов. Аддиктивный геймплей прежде всего.

Самый яркий пример – инерция, которая не дает кораблю остановиться мгновенно. Отсюда возникли и два режима передвижения: круизный и инерционный. Первый (он же крейсерский) задействован по умолчанию. При нем отключены боковые ускорения, и корабль следует в ту сторону, куда устремлен ваш взор. Инерционный режим, позволяющий выполнять различные маневры, – выбор асов. Для наглядности: вы можете разогнаться, отключить круизный полет и начать вращение вокруг оси, продолжая двигаться в уже заданном направлении. Только так и теряют хвосты.

Вся информация подается через встроенный в мозг пилота нейроимплант. Интерфейс в боевом режиме помогает находить и расправляться с назойливыми неприятелями, в навигационном режиме вы всегда можете посмотреть кратчайший путь до интересующей вас точки.

Трехмерный радар, индикатор упреждения – те, казалось бы, мелочи, которые значительно упрощают задачу и делают жизнь приятной. Все, что требуется – немного времени на привыкание. Ну и, конечно, в обязательном порядке следует обзавестись удобным джойстиком. Клавиатура с мышкой даже в паре представляют меньшие возможности для маневров.

Родная планета

Графический движок создает прекрасные декорации для феерического шоу. Безусловно, все необходимо выставить по максимуму. Обилие настроек, к слову, пригодится игрокам с устаревшими или бюджетными конфигурациями машин. Любуйтесь скриншотами – они говорят сами за себя.

Отдельного внимания заслуживает музыкальное сопровождение. Саундтрек просто восхитителен. Я знаю людей, которые не вынимают из своих плееров компакт-диск с музыкой уже вторую неделю. Не зря «Руссобит-М» комплектует все DVD-боксы с игрой отдельным CD с саундтреком. Настоящий подарок для всех поклонников. Говорить бесполезно – нужно слушать.

Презентация HOMEPLANET

29 апреля компании «Руссобит-М» и Genius провели презентацию игры Homeplanet в кинотеатре Nescafe-IMAX. Поздравить Revolt Games явилась вся элита журналистской братии.

К слову, в одном из конкурсов победил Виктор Зуев, зам. глав. ред. *«Страны Игр»*. Правда, великодушный Виктор торжественно вручил колонки Genius человеку, который представился игроком-хардкорщиком и задал более интересный и провокационный, по мнению моего коллеги, вопрос.

В завершении презентации состоялся показ IMAX-версии фильма *«Аполло 13»*. И хотя это кинополотно сложно отнести к жанру молодежной комедии, зал безудержно смеялся на протяжении всех двух часов.



Вердикт напрашивается сам: *Homeplanet* явно приглянется всем поклонникам космических баталий. Игра, безусловно, не без огрехов, но на общем полупустом фоне смотрится весьма уверенно.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Яркая звезда, которую, что приятно, зажгли на игровом небосклоне наши соотечественники.

Превосходная графика делает миссии еще более напряженными.

Rainbow Six 3: Raven Shield

Твой вклад в войну с террором. **РАФАЭЛЬ ЛИБЕРАТОРЕ**



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **UBI SOFT**
РАЗРАБОТЧИК: **RED STORM ENTERTAINMENT**
ЖАНР: **TACTICAL SIM**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 17 ЛЕТ, КРОВЬ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$49.00**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 800, 128MB RAM, 2 GB НА ДИСКЕ, 3D-КАРТА С 32MB**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM 4 1.3 GHZ, 256MB RAM, 3D-КАРТА С 128MB**
MULTIPLAYER: **INTERNET, LAN (2-36 ИГРОКОВ)**

Можете не сомневаться – *Raven Shield* подарит вам то самое, неподдельное, скручивающее все внутренности в тугой узел напряжение, которое испытывают бойцы специальных подразделений во время реальных боевых операций – неважно, связано ли задание с освобождением заложников из лап эко-террористов, или с обезвреживанием биохимической бомбы, способной уничтожить всю жизнь на Земле. *Raven Shield,* – это следующий этап развития классической серии *Rainbow Six*, с новым графическим движком, более удобным интерфейсом, более умным AI, более точной баллистической моделью, улучшенным многопользовательским режимом и набором совершенных сумасшедших миссий.

Планирование – залог успеха

Подобно оригинальному *Rainbow Six* и его легендарному продолжению, *Rogue Spear*, *Raven Shield* – это как бы две игры в одной упаковке. Прежде всего, это филигранная тактическая стратегия, где главным условием победы (и вашей главной задачей!) является разработка эффективного плана операции. А во-вторых, *Raven Shield* – это реалистичный 3D-шутер, позволяющий вам реализовать свои стратегические планы в составе небольшой антитеррористической группы. Малейший промах, допущенный в любой из двух фаз операции, – и вы неприятно удивитесь, увидев, как быстро заложники окажутся ликвидированы, а ваши бойцы – уничтожены или взяты в плен.

Поклонники серии прекрасно знают, что именно стадия планирования является главным элементом любой игры, носящей имя *Rainbow Six*, и в *Raven Shield* интерфейс подготовки к миссии стал значительно более простым и эффективным, чем в предыдущих частях. Панели брифинга и разведки изменились мало, но были наконец-то сведены в один экран. Намного более удобным стал и экран экипировки бойцов.

Ознакомившись с заданием, можно приступать к формированию и снаряжению своей команды – к вашим услугам длинный список бойцов, а также огромный арсенал стволов, оборудования, аптечек, формы и бронежилетов. Разработчики не поленились детально воссоздать характеристики всевозможных автоматов (MTAR-21, P90), штурмовых винтовок (FAMAS-G2, Type 97), легких пулеметов (M60E4, M23), шотганов и снайперских винтовок. Добавьте сюда сенсоры сердцебиения, примочки к различным стволам, противогазы и прочие спецназовские гаджеты, и вы поймете, что *Raven Shield* – это действительно ОЧЕНЬ большая и разнообразная игра

Переработанный интерфейс стратегического экрана существенно упрощает разработку планов операций, т.к. теперь вы можете заранее расписать каждый шаг своих подчиненных, указывая им маршрутные точки, задавая условия вступления в бой и используя специальные сигналы к началу тех или иных действий (т.н. Go Codes). После знакомства с заданием вам демонстрируется трехмерная карта территории, на которой можно спланировать абсолютно все – вплоть до взлома конкретных дверей, обезвреживания заложенных бомб, скачивания из компьютеров секретной информации и спасения заложников. Данная работа требует времени и изрядного напряжения мозгов, но, к счастью для самых ленивых и нетерпеливых геймеров, дизайнеры Red Storm подготовили к каждой операции вполне работоспособный «план по умолчанию». А если вы стремитесь к идеальному совершенству и хотите разработать план, реализация которого ВООБЩЕ не потребует личного вмешательства игрока, то специальный режим Observation позволит вам протестировать свое творение, так сказать, виртуально – т.е. не вступая в реальное взаимодействие с противником.

Хотя реализм некоторых тактических элементов вызывает определенные сомнения, это никак не отражается на качестве геймплея.

Взорванные двери и разбитые черепа

Покончив с планированием, мы приступаем непосредственно к боевым действиям. События разворачиваются в 15 живописных локациях, разбросанных по всему миру, – от Бразилии и Аргентины до Швейцарских Альп и Лондона, – при этом у вас создается полное ощущение участия в настоящих контртеррористических операциях, происходящих в реальных условиях. Благодаря последней версии движка *Unreal, Raven Shield* является одним из самых красивых тактических шутеров современности. Бесконечные мини-окошки, так мешавшие сражаться в предыдущих сериях, сменил кардинально улучшенный боевой экранный интерфейс.

Сами операции достаточно сложны и разнообразны, геймплей – стремителен и беспощаден, а значительно поумневший AI врагов заставляет вас по максимуму использовать всех бойцов, задействованных в миссии. Безмозглые террористы, как ни в чем не бывало, прогуливающиеся между трупов своих товарищей, навсегда ушли в прошлое. Противники научились быстро и эффективно реагировать на звуки открывающихся дверей, а также грамотно использовать всевозможные укрытия. Кроме того, они стали чертовски метко стрелять, и любая ошибка теперь заканчивается для вас и ваших товарищей похоронным мешком.

Впрочем, ваши подчиненные тоже здорово поумнели. Коммандос стали более деятельными, и порой они реагируют на изменения ситуации настолько стремительно, что вы и глазом не успеваете моргнуть, как с террористами уже покончено. И хотя реализм некоторых тактических элементов вызывает определенные сомнения, это никак не отражается на качестве геймплея.

Завершение увлекательной одиночной кампании (сюжет которой закручен вокруг бывших нацистов, пытающихся террором поставить мир на колени) отнюдь не означает необходимости распрощаться с игрой – к вашим услугам режимы Lone Wolf, Hostage Rescue, Terrorist Hunt и Practice Missions на любом из 15 уровней кампании и шести новых многопользовательских картах, причем количество террористов может достигать аж 35. Таким образом, можно не только отточить свои тактические навыки, но и в совершенстве освоить искусство управления командой в реальном времени.

Помимо всего прочего, *Raven Shield* является еще и превосходной многопользовательской игрой – имеется более десятка режимов, как для кооперативного прохождения миссий, так и для боев с друзьями. Единственное, чего мне лично не хватает, – это редактора миссий, но как говорится, чего нет, того нет.

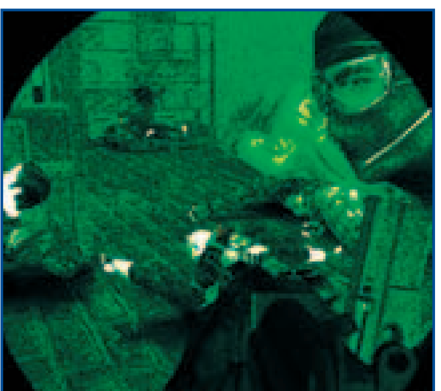
Баг – наш самый лютый враг

Обратной стороной графического великолепия *Raven Shield* являются периодические приступы торможения. Как показала практика, включение прибора ночного видения способно поставить на колени даже самый современный компьютер с быстрым процессором, большим объемом оперативной памяти и новейшей видеокартой. Кроме того, как и все его предшественники, *Raven Shield* обладает рядом фатальных багов, включая ставший уже знаменитым баг под кодовым названием Invalid CD Key. Увы, похоже, что забагованность навсегда останется фирменной фишкой всех игр, выходящих из стен Red Storm...

Тем не менее, невзирая на все недочеты, необходимо констатировать, что на сегодняшний день *Raven Shield* наряду со *SWAT3* является наиболее продвинутым тактическим симулятором спецназа. А множество нововведений и улучшений, разительно отличающих *Raven Shield* от оригинального *Rainbow Six*, дают все основания считать эту игру новым этапом дизайна и играбельности в своем жанре. Наш выбор!



Внимание, новая опция – теперь плохих парней можно арестовывать, надевая им наручники. А вот тип, лежащий у стены, похоже, не успел вовремя сдаться.



Прибор ночного видения – это круто, но когда в поле его зрения попадает слишком много террористов, ваш компьютер может неожиданно впасть в ступор.



Молодец, снайпер. Путь для штурмовой команды расчищен.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Третья попытка оказалась самой удачной. *Raven Shield* сумел сделать классическую серию *Rainbow Six* значительно более удобной, доступной, красивой и играбельной.



От более ранних серий *Raven Shield* выгодно отличают более простые и удобные в обращении экраны брифинга, планирования и экипировки.


«Позвольте мне вас представить. Колено, познакомься с промежностью. Промежность, это мое колено!»

Indiana Jones and the Emperor's Tomb

В поисках потерянного франчайза... **ДАРРЕН ГЛЭДСТОУН**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **LUCASARTS**
РАЗРАБОТЧИК: **THE COLLECTIVE**
ЖАНР: **ЭКШЕН ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА ПРО ИНДИАНУ ДЖОНСА**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$39.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 733, 128 MB RAM, 1.3 GB НА ДИСКЕ, 3D-КАРТА GEFORCE 256 ИЛИ ВЫШЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 1.3GHZ, 256MB RAM, 3D-КАРТА С 32 MB**
MULTIPLAYER: **НЕТ**

Давайте глянем суровой правде в лицо - мы не видели по-настоящему хорошей игры жанра Exploration/Adventure аж с 1996 года, точнее, с момента выхода первой части *Tomb Raider*. За это время нас столько раз обманывали, что теперь мы не верим ни красивым обещаниям, ни смазливой внешности. Итак, получили ли мы новый *Temple of Doom?* Увы, нет. Но, тем не менее, *Indiana Jones and the Emperor's Tomb* – это отличный платформенный 3D-экшен, увлекательный и весьма приятный внешне, хотя и страдающий отдельными мелкими недостатками.

Новый крестовый поход археолога

Подобно классическим фильмам Стивена Спилберга, игра начинается где-то в джунглях Цейлона, где вы стоите и пялитесь на карту сокровищ. Тренировочный уровень проходится быстро и служит прелюдией к значительно более масштабному квесту: найти древний китайский артефакт и не дать ему попасть в плохие руки. На дворе 1935 год, и Индиане Джонсу предстоит сражаться с нацистами, китайскими гангстерами, наемниками в тюрбанах, акулами, призраками, статуями... впрочем, не хочу раскрывать увлекательный (хотя и вполне предсказуемый) сюжет раньше времени. Скажем так: по меркам Индианы (да и большинства современных адвенчур), сюжет достаточно традиционен. Нам, как всегда, предстоит отправиться в дальнее путешествие и посетить Гонконг, Стамбул, Прагу, а также секретную цитадель на острове...

Как известно, бесконечные прыжки по платформам и головоломки являются неотъемлемыми элементами любой игры, где есть древние гробницы и пещеры, – и в *The Emperor's Tomb* этого добра тоже предостаточно. Примерно две трети игры вам предстоит двигать рычаги, искать спрятанные ниши, находить и устанавливать предмет А в слот В и т.д. При этом каждый раз, когда у Инди возникает необходимость что-то изменить в игровом мире, вам сразу же дается об этом недвусмысленная визуальная подсказка. Не заметили скрытый рычаг? Не расстраивайтесь, когда вы окажетесь рядом с ним, на экране появится большая и красочная иконка, которая покажет, что нужно сделать. Не знаете, что предпринять с торчащей палкой? Взгляните на иконку с кнутом, и вам сразу же все станет ясно. Игра пичкает вас таким количеством подсказок, что вы буквально проноситесь по сюжету, – никаких поисков, блужданий и терпеливых исследований, ранее считавшихся главными элементами данного жанра. И вот, когда вы уже не можете и шагу ступить, не взглянув на иконку, вдруг оказывается, что вы застряли и не можете найти очередную «активную точку» – а помощи почему-то нет. Как-то раз мне потребовалось минут двадцать плавать вокруг статуи Посейдона, что найти рядом с его подыжкой место, куда надо было положить взрывчатку. Впрочем, к чести игры нужно признать, что в большинстве случаев из каждой трудной ситуации имеется несколько вариантов выхода, – например, тихо спуститься из окна по веревке или же прокрасться за спинами врагов, чтобы потом напасть на них сзади.

Здесь мы подходим к самому приятному элементу игры: установлению справедливости и наказанию подлых фашистов с помощью собственных кулаков. Как известно, студия The Collective использовала в *Indiana Jones and the Emperor's Tomb* доведенный практически до совершенства боевой движок из Xbox-игрушки *Buffy the Vampire Slayer*. Получилось круто. На разных уровнях вам встречаются противники,


«Кающийся пройдет... Кающийся? А-а! Нужно встать на колени!» И подобных ловушек вас ожидает великое множество...


«Волшебная зеленая иконка сообщает мне, что надо что-то сделать... Интересно, что?..»


И почему все фашистские прихвостни всегда так классно одеваются?



Получи порцию свинца, Клаус! Во дворе пражского замка Индиане предстоит сдерживать целый отряд нацистов с помощью MP-40.

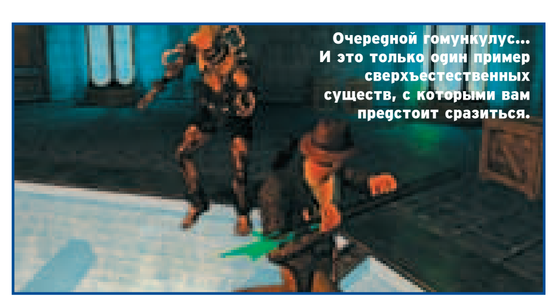
использующие различные стили боя, – одни пытаются сцепиться врукопашную, другие предпочитают держаться на дистанции, а самые продвинутые мастера боевых искусств так и норовят попасть ногой по мужественной физиономии доктора Джонса. Впрочем, археолог тоже не лыком шит – хитрая система комбо делает его превосходным уличным бойцом, в совершенстве владеющим самыми грязными и нечестными приемами, которые только можно себе вообразить. Как-то раз я выбросил вперед кулак и попал бандиту в челюсть в момент, когда тот подпрыгнул в воздух, а затем применил комбо и со всего размаха врезал гаду коленом в промежность... Ну и, разумеется, непременным атрибутом любой игры про Индиану Джонса является его хлыст. Этот суперуниверсальный инструмент помогает цепляться за электрические провода, перемахивать через пропасти, а также с безопасного расстояния обезоруживать и душить врагов.

А вот AI подкачал. Не раз и не два я пристреливал негодяев из ружья, а их находящиеся неподалеку товарищи никак на это не реагировали. Временами, такое наплевательское отношение к смерти коллег раздражает. Кстати, помимо кулаков, Индиана еще умеет сражаться стульями, бутылками, деревянными палками и прочими подручными средствами.

Без багов никак...

До какого-то момента я наслаждался игрой, не обращая внимания на мелкие недочеты. Но затем начались проблемы, очень быстро заставившие все мое благодушие куда-то испариться.

В общем и целом графика смотрится приятно. Дизайн тоже хорош, а вот текстуры иногда ярки и красочны, а иногда – безлики и однообразны. Много, очень много раз, идя по очередной подземной пещере, вы будете наблюдать вокруг себя стены, ничем не отличающиеся от тысячи других стен, виденных ранее. А ведь добавь авторы подземельям хоть немного индивидуальности – и игра воспринималась бы совершенно по-другому. Следующая проблема – просчет столкновений объектов. Я, конечно, снимаю шляпу перед программистами LucasArts: за время, прошедшее между выходами игры на Xbox и PC, они проделали огромную работу и вычистили почти все глюки, на корню убившие удовольствие от приставочной версии, – когда сбитые с ног враги наполовину проваливались в стены и там застревали, а Индиана Джонс, подобно Иисусу Христу, ходил по воде. Но, тем не менее, хотя большая часть подобных проблем была ликвидирована, не удивляйтесь, если периодически ваши конечности будут исчезать в каменных стенах...


Очередной гомункулус... И это только один пример сверхъестественных существ, с которыми вам предстоит сразиться.

Пора подводить итоги. Вне всякого сомнения, *Indiana Jones and the Emperor's Tomb* – весьма достойная игра, и мелкие недочеты отнюдь не заслоняют ее бесспорных достоинств. И я от души рекомендую ее всем, кто любит и регулярно смотрит спилберговские фильмы про бесстрашного археолога. Вы получите огромное удовольствие, гарантирую.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Эта игра подобна древнему идолу Инков: внешне – наивно и архаично, а внутри – чистое золото.



Тихий китайский ресторанчик. Не дали, поганцы, дожевать аппетитный crappy hamburger.

Postal 2

Good guys go to Hells. **СЕРГЕЙ ЖУКОВ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **RUNNING WITH SCISSORS/АКЕЛЛА**
РАЗРАБОТЧИК: **RUNNING WITH SCISSORS**
ЖАНР: **FPS**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 17 ЛЕТ, КРОВЬ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$49.99/$5-7**
ТРЕБОВАНИЯ: **PIII-733MHZ, 128MB RAM, 32MB VIDEO, 3GB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PIII-1.2GHZ, 384MB RAM, 64MB VIDEO, 3GB НА ДИСКЕ**

Виртуальный мир ежедневно перетирает миллионы насущных проблем. В последнее время две их них привлекают наибольшее внимание общественности. Первая рассматривает целенаправленный маркетинг – в просторечии «спам» – как вселенское зло, красочно живописуя на многочисленных форумах муки, которые будет испытывать гипотетический спаммер в скором будущем. Вторая носит более маразматический характер и сосредоточена на попытках оградить беззащитных отроков от агрессии со стороны компьютерных игр. Postal 2 лишь названием затрагивает проблему несанкционированных почтовых доставок. Зато весьма эффектно уделывает «поборников морали», которые в свое время голосовали за запрет безобидных детских забав вроде *Quake* (кстати, пародию на демонстрацию этих самых борцов за справедливость можно встретить в самой первой миссии – перед офисом RWS). Более циничной насмешки над т.н. «общественной нравственностью» придумать просто невозможно (кукольный *GTA3* не в счет). Разве что добавить в игру детей, стариков, возможность надругаться над коровами и воспользоваться преимуществами домов терпимости. Вот тогда здоровью юных отроков Нового Света действительно кранты. У них ведь и так мозги давно разжижены из-за постоянного потребления фастфуда с колой… А вот нам это все – по барабану! У нас свои герои, дрыхнущие на печи до 30 лет, свои понятия о хорошем, вкусном и полезном. Нам запрет Postal, будь он хоть трижды кровавым и жестоким, не грозит.

Где твоя лопата, Чувак?

Да и, если разобраться, ничего особенного детище Running With Scissors в себе не несет. Некий рыжебородый господин (кстати, сын такого же вивисектора из первой части *Postal*) за неимением средств живет в трейлере. Ранним утром в понедельник он отправляется выполнять поручения стервозной супруги, в свою очередь никогда не выходящей из дома. Все тихо, мирно и предельно спокойно. Сначала в магазин за молоком, потом сдать книгу в библиотеку, попутно взять автограф у местного чернокожего паяца, спилить елку на рождество и так далее. В ответ – полное отсутствие благодарности и взаимопонимания со стороны партнера. Одним словом, житейские будни во всей красе.

По дороге порядочный семьянин набивает карманы валяющимися на дороге бесхозными предметами, такими, как спички, канистра с бензином, рыбоискатель, кошачьи консервы, от употребления которых окружающий мир почему-то начинает активно тормозить, собачий корм и, конечно же, ножницы как символ компании-разработчика. Предполагается, что хлам вроде винчестера, автомата, никому ненужных пистолетов и полицейских дубинок вы будете аккуратно складывать в ближайшее мусорное ведро. Нулевой параметр Wanted будет вам наградой за примерное поведение. Но вот беда, суетливые обитатели местечка с незатейливым и весьма саркастическим для данного случая названием Paradise слишком активно реагируют на действия загадочного посетителя. Подумаешь, помочился в гостиной да спер пару сотен с комода. Тоже мне преступление! Все двери в нашем городе открыты – заходи, кто хочешь. Ан нет, орут, собаки, заморскими словами типа «фак» и «шит» ругаются. Как тут не запустить ножницами в глаз и не подожечь ненавистную хижину, истратив драгоценный бензин. А чтоб хозяин не мучился, снести голову лопатой и швырнуть ее в сторону скучающего бульдога – пущай поиграется.

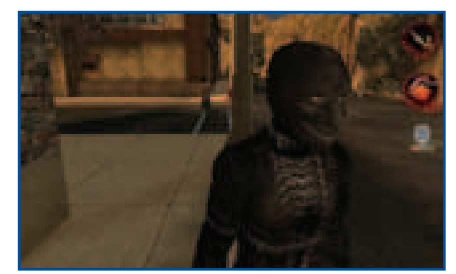
MESSAGE!!!

Впрочем, Парадайз, поделенный на небольшие локации, вконец задалбывающие своей полуминутной загрузкой, – место, само по себе весьма далекое от идеала. Старые дома, обилие растительности да безумные полицейские, с удовольствием прикладывающиеся резиновыми дубинками к любому подозрительному лицу независимо от его пола. Налицо квинтэссенция достопримечательностей провинциальных американских городишек. Повсюду развешены ободряющие стенды банка Fee Of America с надписями «Эй, детишки! Ваши родители скоро умрут!» Скромное меню китайского ресторанчика предлагает дерьмобургеры по сходной цене. Редкие продуктовые магазинчики выставляют на прилавки подозрительную жидкость с надписью Goat Milk на коробке. Кругом сплошная пародия на различные аспекты жизни североамериканского континента.

Снующие вокруг граждане запросто сойдут за постояльцев психбольницы им. Кащенко. Одни радостно пляшут на ходу, другие таскают на спине бумажки с буквально обязывающей надписью Kick me, третьи жрут подножный корм прямо посреди универмага, стоя в очереди за автографом карлика-шоумена Гэри Колмана. Кошмар. На фоне всего этого бегающий со спущенными штанами «почтальон», одаренный при рождении воистину поэтическим именем Чувак, смотрится сущим ангелом. Будучи истинным аборигеном, он не отстает от своих соплеменников, восполняя утраченное здоровье курительными травами и регулярно орошая могилу ненавистного отца продуктами переработки. Коронный номер – в случае самовозгорания потушить себя собственной мочой, прогнувшись в спине, словно гуттаперчевый циркач. Оружие? Зачем оно вообще? Все и так разбегаются с воплями при виде оголенного достоинства.

И такое откровение на каждом углу. Надругаться в *Postal 2* можно буквально над всем. Погадить в церкви – нет проблем, насадить на дуло толстого рыжего кота – без вопросов, хоть двух, отправить на покой весь департамент полиции – детские забавы. Даже если подожечь и потушить личными анализами пробегающего мимо араба, максимум рискуешь нарваться на повышенное внимание со стороны дружинников. В таком свете нехитрое кан-


Что именно добавляет посаженная на дуло винчестера кошка, так и осталось загадкой... ;-)


Представитель местной фауны. Вечная улыбка – результат профессионального портного.


Типичный поход в магазин/банк/дискотеку. That's gonna leave a mark...


Не обращайте внимания, это карлик. В городе нет детей – политкорректность смела подчистую.


Этому слону я случайно попал в зад гранатой. Не пойму, чего он так бесится.


Посмотрел «Атакуй заправки!» Понравилось. Попробовал сам.

целярское приспособление для нарезки бумаги становится вдвое полезней.

Для полного счастья не хватает системы разрушений *Red Faction* и модели повреждения конечностей *Soldier Of Fortune*. Увы, но взорвать и сломать можно лишь то, что определено заранее неумолимым сценарием. Пуленепробиваемые шкафы и бронебойные двери – отличительные признаки архитектуры Рай-сити. В свою очередь жители поселка имеют лишь одно слабое место – голову. И дело даже не в том, что все они тупее брюссельской капусты и поднимают крик по любому поводу. Несгибаемые сельчане столь добротно склеены местным Творцом, что оторвать им, скажем, руку совершенно не представляется возможным. Что это – опять проклятая политкорректность, слизавшая все детское население города и навесившая на отражение почтальона-эксгибициониста табличку Censored? Скорее всего. В противном случае службе ESRB пришлось бы повышать рейтинг игры.

Недосолили

Видимо, в угоду соблюдению все той же пресловутой нравственности, кровопролитие сведено до позорного минимума. Разлетающаяся на куски голова рождает больше пыли, чем крови. Разве что белый кафельный бортик фонтана местного супермаркета способен отразить несколько жалких струек гемоглобинового кетчупа. И это при наличии такого разнообразия деструктивных действий и надругательств над живностью! Почему, спрашивается, тяжелый армейский ботинок не оставляет следов на теле согнувшегося работника кладбища? Даже размашистое движение лопатой не сделает и царапины на лице железобетонного наглеца. Закоротивший от пинка банкомат выдает немного наличности, оставаясь при этом в целости и сохранности, взорванные машины переходят в состояние непригодности в одно мгновение, меняя текстуры с цветных на серые, редкие предметы можно опрокинуть на пол. И так во всем. Скидывать с моста зазевавшихся граждан и отстреливать им кочаны надоедает довольно быстро. Скучающий разум жаждет разнообразия. Впереди пять рабочих дней Чувака, рассчитанных на скромные десяток-полтора часов игры. И если понедельник проходит в блаженной эйфории и наслаждении результатами погромов, то ближе к среде роль терминатора основательно приедается.

Примитивная графика со средней паршивости моделями нисколько не добавляет положительных эмоций, а количество звуков явно могло бы быть побольше. Истинные причины таких ограничений остались за кулисами RWS. Хотя это и не отнимает у *Postal 2* недюжинной иронии и изрядной доли привлекательности. Простой, как правда, Postal Dude одними своими шуточками и комментариями вполне способен компенсировать недостачу оформления. Just kidding – и в толпу плясунов со свистом летит зеленая граната. Have a nice day – и запинанный до полусмерти работник гастронома с трудом уползает в ближайший угол. Верхом богохульства смотрится посетитель, стоящий посреди кучи трупов в церкви и лопочущий что-то типа: «Я тут, понимаете ли, шел по своим делам, никого не трогал...»

Скрытое спокойствие

Удивительно, как продукцию «Бегущих с ножницами» до сих пор повсеместно не запретили. Наезды немцев на невинную *Command & Conquer: Generals* смотрятся с позиция Postal неудачной первоапрельской шуткой. Но самое смешное заключается в том, что при желании вы можете ВООБЩЕ избежать в *Postal 2* кровопролития, собирая кошек для будущего приюта бездомных животных, а канистры с бензином – для принятия контрастного душа. Насилие в данном случае НЕ является обязательным, о чем рассказывает даже рекламный текст к игре. But who cares about this shit?
Действие игры основано на событиях второй и третьей арабо-израильской войны.

Choose violence

Как определяют свое произведение сами разработчики, «Postal 2 is only as violent as you are». Не видевшим оригинальный *Postal* новое творение Running With Scissors доставит массу удовольствия, несмотря на вторичность некоторых идей и отсутствие приличной модели увечий. Остальных ждет небольшое разочарование, ибо беспредельное сумасшествие предшественника господа разработчики малость обкорнали своими тупыми ножницами. Но даже такого уровня бесцельной жестокости к окружающим с лихвой хватит на десяток попсовых шутеров вроде проконсольного *Red Faction 2*. Лишь бы отдельные умники не надумали устроить бессистемную резню во дворе, насмотревшись на проказы Postal Dude.

ВЕРДИКТ ★★★½☆

***Postal 2* вызовет инфаркт у всех борцов против насилия в играх. В этой связи игра рекомендуется для демонстрации в литературных кафе и средствах массовой информации.**

Сноуборд – это модно. Где-то сзади плетется запечатанный в кусок льда Глобокс.

Rayman 3: Hoodlum Havoc

Счастье за двадцать у.е. **СЕРГЕЙ ЖУКОВ**



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **UBI SOFT ENTERTAINMENT**
РАЗРАБОТЧИК: **UBI SOFT ENTERTAINMENT**
ЖАНР: **ARCADE**
РЕЙТИНГ ESRB: **ДЛЯ ВСЕХ**
ЦЕНА: **$19.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PIII-600MHZ, 128MB RAM, 16MB VIDEO, 650MB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PIII-1GHZ, 256MB RAM, 32MB VIDEO, 1.7GB НА ДИСКЕ**

Жанр аркад уже давно испытывает серьезные трудности во взаимопонимании с представителями играющего населения планеты. Речь, понятное дело, идет не о консолях, где реинкарнации на тему сумасшедших синих ежиков и крепкозадых водопроводчиков не переведутся никогда. По непонятным причинам загадочные девелоперы ограничили владельцев PC детсадовскими поделками с персонажами ясельного канала Nickelodeon да диснеевскими игроизациями одноименных мультфильмов. На фоне этого безобразия волшебный буратино *Гарри Поттер*, слепленный на заплесневелом движке первого *Unreal*, уходит «на ура» и смотрится молодцом.

К сегодняшнему дню создать что-то принципиально новое в старейшем жанре стало в принципе невозможно. Посему многие разработчики в буквальном смысле положили на изобретение велосипеда. В ход идут не успевшие остыть торговые марки, вытягивающие плохонькую графику и отвратительный геймплей, болтающийся где-то на уровне плинтуса. При таком подходе к делу недюжинные старания Ubi Soft выглядят настоящим подвигом. С большой натяжкой можно даже сказать, что Rayman, несмотря на врожденную мультиплатформенность, стал перевоплощением синекожего Соника на PC. Этакий талисман, упрощенный прототип вечного воителя, сошедший со страниц Майкла Муркока на бесперспективную с точки зрения игрового бизнеса площадку. По крайней мере, число кандидатов на эту роль невелико, и за неимением королевы приходится довольствоваться кухаркой.

Друг как проблема

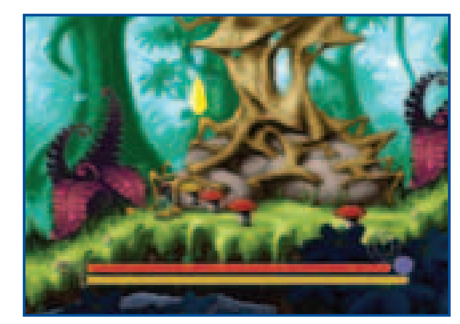
Но в данном случае кухарка смотрится куда выгоднее Ее Величества. *Rayman 3* даст фору в сто очков пресловутому ежику и всем миккимаусам, вместе взятым. Работникам Sega, буквально высасывающим каждый раз из пальца несвежие идеи для своего символического персонажа, давно пора задуматься о смене имиджа. Загадочная зверушка, полудраконполу-черт-знает-что не успеет надоесть еще как минимум лет пять, судя по частоте выхода продолжений. Более того, Рэймен вырос буквально на глазах, превратившись из хоть и милого, но слишком детского платформера, во вполне солидное произведение, за которым не стыдно убить несколько дней даже взрослым. Здоровая ирония местами способна поставить в тупик малолетних геймеров. А местный имбецил Глобокс, потребляющий в неограниченных дозах прокисший сливовый сок, запросто сойдет за придворного алкаша Николая – и цвет тот же, и интеллект на уровне лягушки.

Собственно, синяя жаба Globox – старинный приятель Рэймена – и есть нескончаемый источник его проблем. В этот раз, спасая жизнь друга, он случайно проглотил зазевавшуюся муху, оказавшуюся впоследствии повелителем Darks Lums – мохнатых светлячков, мечтающих захватить мир. Помимо обычных неудобств, характерных для ситуации, когда проглатываешь сторонний предмет, Глобокс получил в довесок говорящее пузо и неуемную страсть к сливовому пойлу. Дабы избавить кореша от мучений, Рэймен отправляется искать врача, способного устранить ненавистное насекомое. В свою очередь подчиненные проглоченной мухи прикидывают, как бы спасти своего вождя из столь деликатного положения.

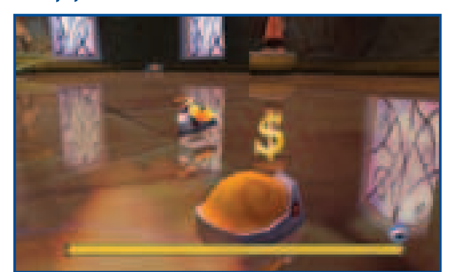
Растянувшееся на три диска путешествие в кои-то веки заставит потратить на прохождение не один и не два вечера. В неопытных руках несчастный Глобокс рискует никогда не избавится от своей проблемы. Rayman 3 – тот редкий случай, когда процесс не замыкается на тупых прыжках по платформам на высоте небоскреба и монотонном слизывании кристаллов/ монет/ колец с насиженных мест. Враждебный мир регулярно заставляет Рэймена использовать скейт, сноуборд, некое подобие ховербайка с бортовым пулеметом и даже собственный ботинок как средство передвижения. Зато его безвольный дружок способен разве что пускать фиолетовые пузыри и попадать в комичные ситуации, добавляя проблем в общую кучу неприятностей. Потомственный troublemaker.

Рай для избранных

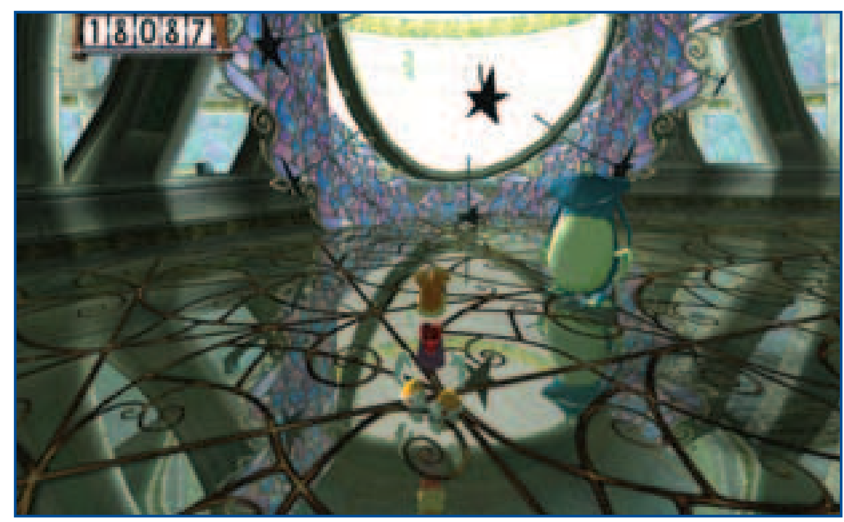
Основные действия в R3:HH не выходят за рамки жанра. Мы все так же усердно скачем по бесконечным ящикам, тонущим бочкам, болтающимся в воздухе шарам и катающимся в разные стороны площадкам. Попадающихся по дороге Dark Lums превращаем в труху, забрасывая паразитов руками, живущими отдельно от тела. Параллельно собираем разноцветные кристаллы, целебные субстанции, приклеенных к стенам земноводных и непременные power-up'ы. Последние представляют собой обычные консервные банки и, как правило, выдаются носатыми Teensies в качестве утешительного приза за их спасение. Слопав одну такую тушенку, Рэймен на время получает супerварежки различного назначения, в крайнем случае – шапку-вертолет. Типичная ситуация – когда требуется последовательно нацеплять на себя и использовать различные перчатки, дабы добраться до перехода на сле-



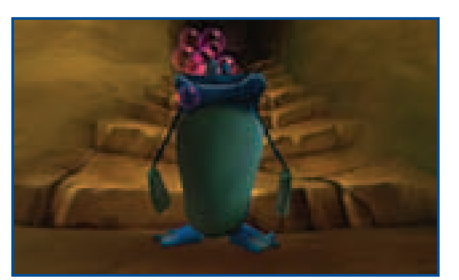
Rayman вспоминает двухмерное детство, доверху напичканное мухоморами и листьями подозрительных формы и назначения.



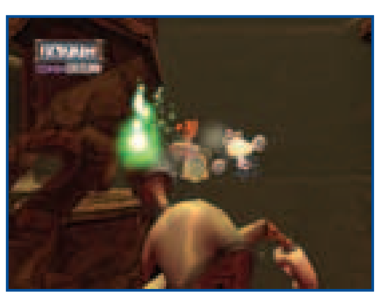
А вот это что-то из области галлюциногенных кошмаров – гонка в собственном ботинке за его парой.



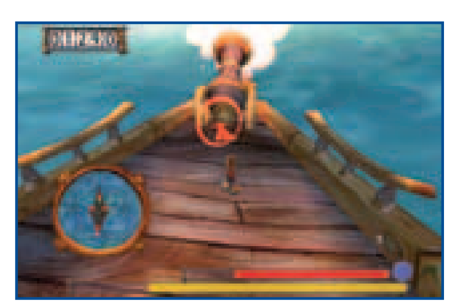
Такой витраж в половине случаев ведет в операционную с врачом-недоумком.



Глобокс. Потомственный дебил. Только что выдул бочку сливового сока в одно жало.



Рэймэн в роли пулеметчика.



Почти *Sea Dogs*. Или как их там нынче зовут...

дующий уровень. Занятие сие достигает апогея во время финальной потасовки и может растянуться о-очень надолго.

Окружающий мир поделен на мелкие территории, объединенные в несколько глобальных локаций, переход между которыми происходит через некое подобие гиперпространства. По нему жизнерадостный Рэймен с успехом сплавляется на скейте. Увы, таких уровней преступно мало и великолепным диско, сопровождающим путешествие по психоделической параллели, удастся насладиться всего раза три-четыре. Отсутствие возможности вытащить из игры эти отменные треки для последующего прослушивания настораживает. Дурацкий альбом со скриншотами, как и некоторые бесполезные бонусы, выдаваемые на заработанные очки, вполне можно было бы заменить фонотекой. Пока же остается ждать выхода официального диска с музыкальной дорожкой.

Собственно, команда, работавшая со звуком, заслуживает пожизненного бесплатного кефира по утрам. Результат их работы даже при всем желании не назовешь шумовым загрязнением. Чего стоит один только подбор актеров, куда входит ветеран озвучания Билли Уэст (Billy West) (в его послужном списке найдутся даже Bugs Bunny и Elmer Fudd) и Джон Легизамо (John Leguizamo), говоривший в свое время за ученого-безумца Гуна из *Titan A.E.* и ленивца Сида из *Ice Age*. Добавим сюда оформление, порой напоминающее футуристические пейзажи MDK 2, замечательно подобранных персонажей и их внешний вид, почти гениальную (в рамках жанра) архитектуру уровней, и на мелочи вроде чересчур самостоятельной камеры, выдающей порой далеко не самые полезные ракурсы, перестаешь обращать внимание.

R3, доверху набитый иронией и маразматическими шуточками, ни разу не вызвал желания положить себя на пыльную полку с ржавыми скрепками и использованными батарейками Sony. Даже Чувак из *Postal 2* и пиратская экзотика *Tropico 2* вежливо уступили дорогу. Все появляющиеся вначале сомнения в расстановке приоритетов устраняет нация музыкантов-параноиков Teensies, непринужденно называющая Рэймена «Носатым» и в свою очередь имеющая голову, состоящую из одного лишь безразмерного шнобеля. На их пляски под ирландские мотивы можно смотреть бесконечно. Танцоры шоу *Lords Of The Dance* дружной толпой отправляются в лес. По совокупности положительных характеристик *Rayman 3* – почти нирвана. Сегодня у критиков выходной за свой счет.

More plum juice!

Увы, но, несмотря на очень приличную длину, заканчивается даже эта история. На десерт остаются вполне сносные бонусные режимы, которые удалось раскрыть, и возможность пройти каждый уровень заново, поднявшись в рейтинге. Многообещающая концовка недвусмысленно намекает, что хулиганствующий Андре не планирует успокаиваться. Впрочем, пока что в умах работников Ubi Soft нет ничего определенного насчет продолжения истории о взбесившихся мухах. Однако повышенная активность на форумах RaymanZone и сплошь положительные отзывы могут сыграть свою роль, и в ближайшем будущем на прилавках появится что-нибудь вроде *Rayman 3 Expansion Pack: Andre's Revenge*. До конца конкурса на звание лучшего игрока осталось всего пять дней, после чего отдохнувшим и зацелованным вусмерть авторам будет чем заняться. В любом случае, у третьей части Рэймана еще долго не будет конкурентов, претендующих на звание The Perfect Arcade.

Unjoystick

Единственная вещь, омрачающая беспредельно светлую картину *Rayman 3: Hoodlum Havoc*, – отсутствие нормальной поддержки джойстиков. Беспроводный красавец Saitek P3000 так и остался пылиться на подставке, потому как стопроцентный платформер напрочь отказался признавать наличие ультрамодного геймпада. Доказательством того, что фирма-производитель железяки ни в чем не виновата, служит огромное количество жалоб на официальных форумах. За подобные упущения команду тестеров не грех и уволить. Мы же со своей стороны за такие выходки (не считая бесовской камеры) откусим у бескомпромиссного продукта Ubi Soft скромные полбалла за небольшое разочарование.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Если на свете существует идеальная аркада, то она называется *Rayman 3: Hoodlum Havoc*.

РЕАНИМАТОР

Игровой антиквариат: некрофилия, чистая любовь или машина времени?..

СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ

Куда уходят любимые игры «кассетной», «картриджной», «дискеточной» и ранне-CD-ROM'ной поры? Умирают от старости вместе со своими платформами или хранятся позабытыми в архивах, кочуя с винчестера на винчестер при апгрейдах? Чаще всего бывшие суперхиты «убиваются» в поисках свободного места на HDD или гибнут вместе с прочим ПО при крахе системы. Казалось бы, черт с ними – с глаз долой, из сердца вон!.. Но проходит время, новые хиты начинают казаться «все на одно лицо» и тоскующий, повзрослевший геймер приступает к поискам древнего *Sinister Unleashed, Commander Keen* или первого *Lode Runner'a*...

И где же это все найти? На полуосыпавшихся дискетах, поцарапанных старых «сидюках» или в дебрях Интернета? Шансы есть, но они, увы, невелики. Конечно, многое переиздается в Gold Edition'ах, выпускаются римейки и так далее. Многие издатели, например, продают свою классику с веб-сайтов за не такие уж смешные 5-20 долларов. В любом случае, любимую игру надо отыскать, да еще и купить по второму разу.

Ну а если углубиться в историю лет на пятнадцать-двадцать, забыть про PC, Mac, PS, X-Box и DC, и вспомнить волновавшие нас когда-то хиты ZX Spectrum'a, Atari или POKEY... Даже если игрушки физически сохранились (отыскал тут при ремонте пяток кассет с файлами для самодельного Specy...), то живо ли устройство, на котором их можно запустить? А если «машинка» погибла, то нельзя ли реанимировать похороненные в ее ПЗУ килобайты?

Великий реаниматор Коля

Наверное, именно такие мысли посещали Николу Салмориа (Nicola Salmoria), когда он семь лет назад приступал к написанию небольшой программы, позволяющей коду любимого им PacMan'a выполняться на PC. Как настоящий ученый, прежде чем основательно уйти в работу, он решил изучить и обобщить опыт предшественников. Ведь идея сохранения «классики» как формы игровой киберкультуры давно овладела умами программистов, и Интернет уже в те года был наводнен бесчисленными версиями старинных хитов, включая, естественно, и *PacMan*'a.

Но, удивительное дело, все доступные варианты лишь имитировали внешнюю сторону «антиквариата» – похожую или даже «улучшенную» графику, основные сюжетные коллизии и так далее. По сути дела большинство писало новые игры, весьма похожие на классические образцы, но не более того. Для настоящего коллекционера и знатока старых игр замена совершенно неприемлемая – все равно как меломану предложить вместо первого винилового релиза *«Цеппелинов»* болгарскую болванку из ГУМа!

ИЛЛЮСТРАЦИЯ ВЯЧЕСЛАВА АШИХИНА

Нужно было создать условия, при которых древний код в своем неизменном виде выполнялся бы на современных машинах. Так что Салмориа пошел по другому, более сложному пути – эмуляции игрового железа, только так создавались условия для сохранения абсолютно всех особенностей оригинала. Лишь при таком подходе древняя игрушка, перенесенная внутрь PC (посредством своей ROM-копии и только так!), даже не подозревала, что работает не на антикварной машине, а на мощном «Пентиуме» с безразмерным ОЗУ.

«Это было сродни магии «воскрешения из мертвых!» – вспоминает Никола первый запуск *PacMan*'а на PC. Некоторое время ничего не происходило. Мелькнула мысль: «Не работает!» Но прошла секунда, другая, появилась заставка, и PacMan воскрес из небытия, как ни в чем не бывало. Потом последовали успешные реанимации таких хитов, как *Lady Bug, Mr. Do!, Pengo*...

M.A.M.E. – твой музей на дому

Работа у Николы спорилась, появились соратники, возникла идея объединить отдельные эмуляторы в программный комплекс «с драйверной архитектурой» (отдельной платформе – отдельный драйвер). Тогда же безымянное начинание получило имя – M.A.M.E. (Multi-Arcade Machine Emulator, http://www.mame.net), в 1997 году состоялся первый релиз, и теперь это самый раскрученный и популярный аркадный эмулятор. Открытый код, бесплатность, возможность дополнить M.A.M.E. собственным драйвером (эмулятором любимой железки или особенной игрушки) вовлекли в него сотни и тысячи геймеров из всех уголков планеты. Из чуланов и антресолей извлекались древние аппараты, группы хакеров копировали ПЗУ, взламывали старинные защиты от копирования, разбирались в тонкостях синтеза звука микросхемами канувших в лету производителей.

И вот итог – свыше двух тысяч поддерживаемых игр (в M.A.M.E. версии 67, http://www.mame.dk/download/emu/mame067b.zip) за период с 1975 по 1998 годы выпуска включительно. От *Gunfight*'а до *Neo Bomberman*'а и *The King of Fighters'98*. Причем если говорится о поддержке, то она полная и абсолютно точная. Начиная от количества линий развертки, а их в ту пору было куда меньше сегодняшних (даже 640x480, не говоря уж о 800x600) и потому большинство игр идет в окне или "на весь экран", но с черными полосами по бокам. Заканчивая (держитесь за стул) аутентичным положением картинки на мониторе при так называемом «вертикальном» сканировании (команды M.A.M.E.: -ror, -rol, -flipx, -flipy).

> **«Программы и игры – это как секс: удовольствия больше, когда не платишь!»**
> ***Линус Торвальдс, создатель бесплатной ОС Linux.***

В этом случае монитор предлагается повернуть. Многие современные аппараты, особенно с LCD экраном, легко позволяют это сделать. Более неповоротливые ЭЛТ-мониторы придется аккуратно положить набок! Инструкция к M.A.M.E. предупреждает об опасности поражения электрическим током; говорит, что конструкция лишь некоторых дисплеев предусматривает такой разворот, но... в остальном она неумолима – если надо, то почитатель «классики» не пощадит никого и ничего ради аутентичности воспроизведения какого-нибудь игрового динозавра образца 1979 года...

Старье берем! Но осторожно...

Итак, вы решили стать коллекционером, например, для того, чтобы поразить друзей эстетским увлечением *R-Type*'ом (предком всех нынешних shooter'ов) в пику попсовому *Unreal*'у. Или чтобы самостоятельно проверить утверждения замшелых авторов нашего издания о небывалой играбельности *X-Multiply* на аппарате M72 производства IREM или *Fantasy Zone* на Sega System 16.

Установили M.A.M.E., запустили и... тяжело задумались! Ведь эмулятор – это лишь достаточное



условие зарождения игровой коллекции, совсем как хороший альбом для филателиста. А чтобы наполнить его содержимым, необходимо еще коечто – игровые ROM'ы! Вот тут-то собиратель вступает на довольно скользкую дорожку. Если в свое время вы купили несколько игр для Atari, то с известной долей правомочности можно полагать, что использование их «электронных образов» в M.A.M.E. вполне законно.

А вот как быть с другими игрушками? Ведь в содержимом игровых ROM'ов, помимо всего остального, заключена интеллектуальная собственность разработчиков и издателей. А авторские права на



Adventure Vision – курьез консольной истории. Игровая приставка, вышедшая на рынок в 1982-ом и провалившаяся на нем, очень походила на PC, имела экран на 6000 светодиодов и работала от батареек.



Комплекты для сборки *ZX Spectrum* продавались в Москве с конца 80-х. Центральный процессор работал на частоте до 7 МГц, так что черные полоски вверху – это не вентиляция, а просто украшение...

НЕПРАВИЛЬНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ СОВРЕМЕННЫХ КОМПЬЮТЕРОВ

Эмуляторы (Emulators) – программы, позволяющие запускать на компьютере игры для консолей и игровых автоматов (типа NES, PS, Sega, Neo Geo) или же других компьютерных платформ (Commodore 64, Macintosh или обожаемый автором заметки ZX Spectrum).

Свободно распространяемые продукты (Freeware) – никоим образом не ограниченные игры – ни по функциям, ни по срокам. Это полные версии для БЕСПЛАТНОГО и СВОБОДНОГО распространения! Идеальный вариант для экономных. Иногда некоторые компании переводят старые хиты из категории платных продуктов во freeware с тем, чтобы повысить популярность продолжений (следующих серий). Так, например, id поступала с *DOOM*'ом, а *Sierra* с *Betrayal at Krondor*... Еще одна интересная особенность бесплатных игр – обилие продуктов независимых разработчиков, а также «рекламных» игрушек, посвященных определенной торговой марке.

Игры без поддержки разработчика (Abandonware) – старые игры (обычно 4-х летнего и более старшего возраста), которые не продаются и не поддерживаются разработчиками в силу тех или иных причин (например, разработчик обанкротился, а права на игру так никто и не приобрел). Вот такие бастарды и проживают в категории, называемой по-русски «отказное ПО». Иногда это слишком необычные, неважно реализованные или сложные продукты лежащие в стороне от игрового мэйнстрима. Но чаще – великие хиты прошлого! Распространение Abandonware – дело полулегальное. Случаются и исключения, если владельцы авторских прав явным образом разрешили использовать свои старые продукты.

игры сохраняются несколько десятилетий (в отличие от самих EPROM'ов!), так что же, ждать 2030-2050-го года?!

С другой стороны, ни для кого не секрет, что Интернет просто забит всевозможными ROM-dump'ами и архивами с zip'ованной классикой. Как же быть с этим? Очень просто – по большому счету, все держатели подобных сайтов нелегалы и бутлегеры. И борьба с ними давно началась. Еще в декабре 1998 года Interactive Digital Software Association (IDSA http://www.idsa.com/), поддержанная Nintendo, Sega и Lego Media, объявила крестовый поход против держателей Эмуляционных Сайтов. Все оправдания типа «сберечь цифровую культуру для грядущих поколений», «мы не извлекаем прибыли» были отметены, и законопослушным американцам и европейцам пришлось закрывать сайты или убирать ссылки на ROM'ы и zip'ы. Однако «зубры» эмуляции полагают такую тактику IDSA заведомо проигрышной. «Вместо одного закрытого появятся два новых сайта», – говорит ветеран движения Дейв В. (сайт Dave's Classics, 24 миллиона посещений с 1996 года). – «Так эмуляцию не убить!»

Да и сам Никола Салмориа сомневается в силе аргументации IDSA. С его точки зрения M.A.M.E. – это совсем не утилита, позволяющая любителям дармовщины развлекаться сотнями игр. Прежде всего, это грандиозный сборник документации и технических решений, описывающих развитие игровой индустрии. А во-вторых, способ сохранить в аутентичном и работоспособном виде игровую классику, да еще так, чтобы каждый мог попробовать великолепного *Alien Syndrome* и понять, действительно ли за пятнадцать лет игры стали увлекательнее? Или нам раз за разом подсовывают одни и те же старые идеи, лишь поменяв тусклую бумажную обертку на сверкающую и высокотехнологичную мишуру?

И где вы, ROM'ы?

Охотно согласимся с точкой зрения ветеранов эмуляции и зададимся практическим вопросом: где брать старые приставочные игры и эмуляторы для них? В принципе, лучше всего воспользоваться хорошим поисковиком – ссылки, особенно журнальные, быстро устаревают, так как на андеграундные сайты идет постоянный «накат». Но я все же рискну привести несколько адресов, с которых можно начать свои странствия в этом сегменте Интернета.

Zophar's Domain (http://www.zophar.net) – авторитетнейший и старейший ресурс по эмуляции. С момента открытия сайта в 1996-ом тут побывало без малого тридцать миллионов посетителей. Знакомство с миром древних приставок и игр надо начинать отсюда: новости, форумы, да и немало интересных проектов хостится именно на этом домене. Отсюда же можно скачать многие эмуляторы. А вот за игровыми ROM'ами придется прогуляться на другие сайты.

Retro Base (http://www.retrobase.de) – своего рода онлайновый справочник по приставкам первых поколений. Отлично структурированный и хорошо иллюстрированный ресурс. Богатая коллекция ROM'ов, для скачивания необходимо установить оригинальный загрузчик.

EMU-Russia (http://emu-russia.km.ru/data/roms.htm) – все, что нужно (от эмуляторов до игр) для поклонников игровых систем Sega, Nintendo, Neo-Geo и TurboGrafx. Ресурс двуязычный – русский и английский варианты сайта эквивалентны. Недостаток – долгое время загрузки и перебои со скачиванием файлов.

Romov.Net (http://www.romov.net) – «информационный портал», как его называют разработчики, может считаться таковым лишь отчасти. И все же заглянуть сюда стоит – сайт ведут настоящие энтузиасты, тут всегда свежие и очень полные новости, толковый форум.

Группа перевода приставочных игр «ШЕДЕВР» (http://www.shedevr.ru) – если английский или японский в играх – непреодолимое препятствие, то можно воспользоваться... русифицированными ROM'ами приставочных игрушек. На сайте «Шедевра» регулярно появляются свежие переводы лучших хитов минувших дней.

ЗАПУСК ДОСОВСКИХ ИГР ПОД WINDOWS 2000/XP

Откопали старую PC игрушку? Хотите развлечься? Не торопитесь! Запуск древних продуктов, особенно категории Abandonware, может стать неразрешимой проблемой для владельца современного компьютера. Гигагерцевые процессоры, гигабайтные ОЗУ и современные операционные системы могут отказаться работать с программами, помнящими 286-ые и 386-ые процессоры. Даже установка MS-DOS (весьма непростая задача по сегодняшним временам!) не гарантирует исправления ситуации – на экране может оказаться абракадабра вместо игровой картинки.

В этом случае пригодятся специальные утилиты – эмуляторы ДОСовского окружения для старых хитов. Рекомендуем бесплатный DOSBox (http://dosbox.sourceforge.net). Занимая менее половины мегабайта в инсталляционном файле, он обеспечит полноценную поддержку почти 700 старых игр под Windows, Linux и BeOS.

Под «полноценной поддержкой» подразумевается многое: от корректного отображения на обычном мониторе всяческой экзотики типа древних телевизоров с фиксированной разверткой или мониторов нестандартного разрешения от игровых автоматов до эмуляции PC-Speaker'a и Soundblaster'a, урегулирования проблемы длинных имен папок, работы с MSCDEX и т.п. В общем, DOSBox гарантирует отсутствие или минимум проблем при запуске разнообразного антиквариата.

Качать DOSBox лучше всего отсюда – ftp.chg.ru/.5/sourceforge/dosbox/dosbox0.58-win32-installer.exe.



Старые игры теперь говорят и по-русски!

Заглянем в прошлое?

Все «проэмулированные» к настоящему времени приставки были когда-то последним писком моды, пользовались бешеной популярностью и стоили немалых денег. В этом секторе игровой индустрии кипели (и кипят!) нешуточные страсти, мол, какая консоль лучше, производительнее, в чем заметно превосходит своих конкурентов и особенно персональный компьютер...

Все эти споры уже позади. Развитие компьютеров идет такими темпами, что эмуляция даже новейшей консоли – вопрос пары лет работы умелых энтузиастов. Их жертвами давно стали приставки предпоследней волны: Dreamcast, PS-one. Андеграундные программисты вплотную подошли и к последнему поколению консолей – в полуготовности эмуляторы X-Box'a и второй Playstation. Немного терпения, и лучшие хиты этих консолей появятся на мониторах наших компьютеров.

Все это свидетельствует об одной очевидной вещи. Минувшие годы и десятилетия доказали лишь одно: платформа – ничто, игры – все! Эмуляторы и сгинувших, и все еще живых игровых платформ не только дают возможность компьютерным игрокам оценить плюсы и минусы альтернативных развлечений, но и, как волшебная машина времени, переносят нас в те годы, когда «небо было голубее, да и игры куда лучше нынешних». И становятся понятнее ответы на вечные вопросы: есть ли прогресс в играх или меняется только графика, все ли жанры изобретены, можно ли придумать что-то новое? Или все как в большой литературе: пятнадцать сюжетов, открытых давным-давно, охватывают все многообразие сегодняшних новинок?..

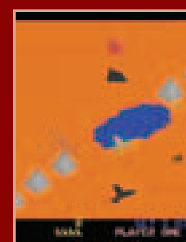












Как это делается...

Советы для чайников под редакцией Даны Джонгеваард

ПОИСК СОКРОВИЩ ВО FREELANCER

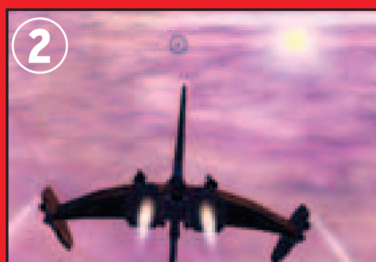
Пособие для тех, кому лень зарабатывать честно. **Тьерри Нгуен aka Scooter**

Даже после того как вы завершите основную сюжетную линию *Freelancer*, во вселенной останется еще много неоткрытых систем и несобранных сокровищ. Секретные пиратские базы, затерянные прыжковые врата, корабли, наполненные ценным грузом и экспериментальным оружием, – всего этого добра в игре хоть отбавляй. В принципе, в секторах, принадлежащих крупным Домам (Liberty, Bretonia, Kusari и Rheinland), тоже можно отыскать неплохую добычу, но самые лучшие находки ждут вас в Пограничных и Окраинных мирах (Border Worlds и Edgeworlds). Приведенные ниже советы можно попробовать применить в любой системе, в чьем названии есть слова Sigma или Omega.



ИЗУЧАЙ КАРТУ

Если вы хотите найти пиратскую базу, воспользуйтесь маршрутами врагов. Если вам нужно безопасное место – используйте маршруты друзей. Если у вас нет ни друзей, ни врагов, используйте нейтральные пути. Если пути сходятся, значит, там находится или база, или прыжковые врата.



ИЩИ МЕСТА, КУДА НЕ СТУПАЛА НОГА ЧЕЛОВЕКА

Не ограничивайте себя торговыми маршрутами. Большинство секретных объектов – будь то заброшенные корабли или тайные базы – находится в центре туманностей и скоплений льда или астероидов. Главное – заранее прикупить нанoботов, т.к. многие места радиоактивны, что не лучшим образом сказывается на корпусе вашего корабля.

ВАЖНЫЕ МЕСТА ОТМЕЧЕНЫ КРЕСТИКАМИ

Оказавшись в неизведанной локации, внимательно следите за навигационной картой - сканеры автоматически высветят на ней все близлежащие секреты. Красными крестиками будут показаны затерянные корабли и прыжковые врата, а тайные базы просто появятся на карте. Найдя затерянный корабль, расстреляйте его, чтобы затем собрать сокровища с помощью Tractor Beam.



ОБЩАЙСЯ С ДРУГИМИ КОРАБЛЯМИ

Всегда спрашивайте встречные корабли, куда они направляются. Если они занимаются патрулированием или направляются в какое-то конкретное место, вы можете присоединиться к ним – очень удобно для поиска преступников. Если у вас нейтральные (необязательно дружественные!) отношения с пиратскими группировками, например, с Outcasts или Corsairs, присоединившись к их патрулю, вы сможете попасть на пиратскую базу.



СЛУШАЙ СЕКРЕТЫ, ВЫБАЛТЫВАЕМЫЕ ПЬЯНИЦАМИ

В баре можно порой получить весьма полезную информацию. Иногда собеседники требуют денег за координаты тайной базы, иногда они рассказывают об исчезнувшем патруле... В общем, берите на заметку все странные легенды – они с высокой долей вероятности могут привести вас к затерянным кораблям.

«БОЛЬШОЙ БАДА-БУ

Летят ракеты, пикируют бомбы... ***Дай Люо***

Наверняка вы не раз и не два сталкивались с ситуацией, когда выстрел из мощнейшего Particle Cannon приводит к гибели всего лишь нескольких вражеских танков? Для тех, кто еще не до конца освоился в мире *C&C: Generals,* мы публикуем рекомендации по использованию «орудий главного калибра» в этой игре.

ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ:

Хотя каждая из трех сторон в C&C: Generals обладает собственным уникальным супероружием, существует ряд универсальных факторов, которые должен учитывать любой генерал.



РАЗВЕДКА

Вы всегда должны быть в курсе, чем занимается противник, т.к. использовать супероружие без надежного информационного обеспечения – это все равно, что выбрасывать на ветер время и ресурсы. Прежде чем шарахнуть, выберите оптимальную мишень для удара, используя спутники, самолеты, стелс-юниты и скоростных скаутов. Убедитесь, что вокруг этой мишени концентрируются вражеские войска или жизненно важные строения. Потому что нет никакого смысла тратить атомную бомбу для уничтожения нескольких бомбардировщиков-камикадзе...



СОБСТВЕННАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ

Все три вида супероружия требуют несколько минут на подготовку к удару. Когда вы запускаете обратный отсчет, все игроки сразу же узнают об этом и начинают предпринимать отчаянные попытки любой ценой сорвать ваш удар. Чтобы не допустить этого, окружите свою базу надежной защитой ДО того, как строить дорогущее супероружие. Особенно опасайтесь парашютистов или повстанцев, которые так любят внезапно появляться за линиями вашей обороны. Некоторые атаки противника, например, бомбовые и артиллерийские удары, предотвратить невозможно в принципе, поэтому всегда держите наготове ремонтных юнитов, способных быстро восстановить поврежденные структуры.

ПЛАНИРОВАНИЕ

Если мишень для удара была выбрана правильно, то, скорее всего, противник получит мощнейший удар, от которого он нескоро (если вообще!) оправится. Поэтому сразу же после применения супероружия вы должны организовать массированную атаку, чтобы окончательно добить оппонента. Как правило, имеет смысл выдвинуть танки на исходные рубежи еще до того, как сработает супероружие, – чтобы у врага было меньше времени на восстановление после вашего удара.

M» В C&C: GENERALS

ТАКТИКА РАЗЛИЧНЫХ СТОРОН:

Теперь, когда вы усвоили некоторые общие принципы применения супероружия, можно переходить к тактике каждой из трех воюющих сторон.



PARTICLE CANNON

Используемая американцами Particle Cannon вызывает наибольшее количество вопросов и является самым сложным в употреблении супероружием. В отличие от китайского и GLA'шного аналогов, ее нельзя использовать по принципу «выстрелил и забыл» – Particle Cannon требует внимания и умелого управления. Эта пушка не наносит удар по большой площади, а выстреливает интенсивный энергетический пуч, бьющий по конкретному участку. Запустив пуч, вы можете управлять его движением, кликая левой клавишей мыши в нужном направлении. И хотя урон, наносимый им, очень сипен, сам факт того, что удар наносится по конкретным точкам, означает, что вам каждый раз приходится выбирать между уничтожением вражеских юнитов и структур. Если вы решили бороться с живой силой, то выбирайте самую большую группу войск, бейте в самый ее центр и быстро смещайте пуч к краям – чтобы изжарить как можно больше юнитов, прежде чем те разбегутся. Если в ваши намерения не входит уничтожение оборонительных сооружений, то бейте по самым жизненно важным зданиям, например, по супероружию противника или его дворцу. В этом случае пуч не нужно двигать слишком быстро, т.к. он может не успеть снести вражеские строения. Для уничтожения некоторых особо прочных сооружений порой требуется еще и дополнительный воздушный удар сразу же после применения супероружия.



SCUD STORM



Супероружие GLA обрушивает на противника поток ракет, начиненных чумой. Scud Storm поражает большую территорию и наносит урон в момент взрыва, после которого остается токсическое облако, убивающее всех, попавших в зараженную зону. Поскольку сам взрыв – не особо мощный, не стоит рассчитывать, что вам удастся с его помощью уничтожить много вражеских зданий. А вот чумное облако – вещь весьма полезная. Использовав Scud Storm на территории, где у врага построено много фабрик и бараков, вы добьетесь того, что каждый новый юнит, произведенный там, будет получать урон с самого момента своего рождения. Если ваш противник тоже играет за GLA, вы сможете таким образом очень сильно подорвать его экономику, т.к. крестьяне, попавшие в чумное облако, гибнут почти мгновенно.

ЯДЕРНАЯ РАКЕТА



Отличительными признаками всех китайских юнитов являются некоторая тяжеловесность в сочетании с огромной боевой мощью. Ядерная ракета не является исключением из этого правила – именно она справедливо считается самым сильным супероружием в игре. Удар наносится по большой территории и делает ее на короткое время радиоактивной. Это оружие настолько мощное и простое в обращении, что им смог бы воспользоваться даже ребенок. В качестве цели выбирайте территорию, на которой расположено как можно больше жизненно важных зданий противника, например, электростанций и фабрик, затем запускайте ракету и любуйтесь результатами...



КАК ДОБИТЬСЯ ТОГО, ЧТОБЫ ТЕБЯ ПОСТОЯННО ВЫКИДЫВАЛИ ИЗ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ИГР?

Тебе надоело быть Хорошим Парнем? Следуй нашим советам, и все будет ОК! **Даррен Глэдстоун**

Есть извращенцы, которые больше всего на свете любят делать гадости другим людям в разгар горячей мультиплеерной битвы или сессии в MMORPG. Сами мы, конечно, подобными вещами не занимаемся, так что рассматривайте данный материал исключительно как инструкцию по выявлению подобных типов.

ВЫБИРАЙ ПОДХОДЯЩЕЕ ИМЯ

Модераторы корпоративных серверов очень не любят людей с определенными именами и сразу же выкидывают их, как только те начинают вести себя нахально или агрессивно. Так что если вы хотите с самого начала заявить всему миру о своих недобрых намерениях, выбирайте nickname типа Tippy Tinklepants, KillYT, MustacheRider_Chim или HotCarl.

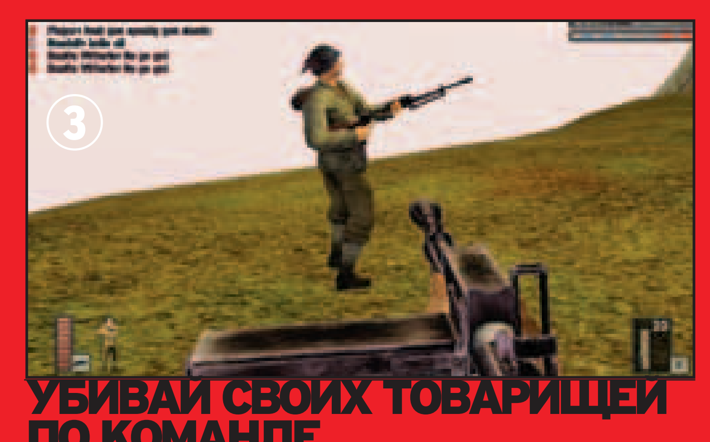


БУДЬ КЕМПЕРОМ

Людей почему-то всегда раздражает, когда кто-нибудь прячется в самом темном углу карты и безнаказанно отстреливает других игроков в момент их респавна. Самая подходящая для такой забавы игра – *Battlefield 1942*, где можно устраивать настоящие танковые засады у мест, где возрождаются враги. Попробуйте – не пожалеете.







УБИВАЙ СВОИХ ТОВАРИЩЕЙ ПО КОМАНДЕ

Представьте себе ситуацию: вы бежите по коридору, прикрывая тыл своей команды. И когда в вашу сторону никто не смотрит, стреляете ничего не подозревающим товарищам прямо в незащищенные спины. А затем разворачиваетесь и начинаете палить назад – якобы там только что мелькнул враг. Описанную процедуру следует повторять до тех пор, пока вы не перебьете всю свою команду.

ПЕРЕХОДИТЕ НА СТОРОНУ ПОБЕДИТЕЛЯ

Играя многопользовательскую партию в RTS, заключите с кем-нибудь альянс. Делитесь ресурсами, стройте армии и фабрики прямо напротив друг друга. И в момент, когда ваш союзник будет больше всего в вас нуждаться, переходите на сторону врага. Ваши боевые юниты тут же развернутся и начнут атаковать бывшего партнера. Проделав такой трюк, вы имеете хороший шанс разделаться с экс-союзником, пока он, растерянный, пытается сообразить, что же произошло, – ведь пока на его компьютере вы будете отмечены как дружественная сторона, его юниты не будут стрелять по вашим!



Gamer's Edge

В помощь тем, кто постоянно проигрывает.

Под редакцией Даны Джонгеваард и Сергея Лянге

Battlefield 1942: Road to Rome

Вылезай из окопа и сражайся, как подобает мужчине!

СТРАНИЦА 96

САМЫЙ ГРЯЗНЫЙ ТРЮК МЕСЯЦА

В этом месяце победителем стал классный жульнический трюк для *SimCity 4*.

Дождитесь момента, когда вы сможете построить частную школу. Выберите пункт Private School из списка образовательных зданий, но не стройте школу сразу, а возвращайтесь в меню Educational Buildings. Вернувшись, ставьте в городе первую школу, а затем вновь выбирайте Private School в открытом меню Educational Buildings и тоже размещайте ее в своем городе. Данный трюк работает для всех Reward Buildings, в частности он отлично проходит с федеральной тюрьмой и университетом. Дополнительный доход от федеральных тюрем обеспечит вас наличностью, а *EQ*, генерируемые частными школами и университетами, позволят постепенно избавиться от обычных школ и общественных колледжей.

Брайан Уитт

WIN

Поздравляем, Брайан, ты выиграл коробочную версию Hitman 2. В следующем месяце победитель получит в качестве приза игру Freelancer. Посылайте свои грязные трюки к недавно вышедшим играм (на английском языке) по электронной почте на адрес: letters@cgw.ru, указав в сабже: Dirty Trick.



BATTLEFIELD 1942 ROAD TO ROME

Генералы Монти и Айк полжизни отдали бы за эти советы... **Рафаэль Либераторе**

Сюжетной основой для игры *Battlefield 1942: Road to Rome* послужила итальянская кампания, в ходе которой войска фашистской Оси безуспешно пытались сдержать наступление превосходящих сил Союзников. Адд-он *Road to Rome* существенно обогащает оригинальный *Battlefield 1942*, добавляя в игру шесть новых карт для режима Conquest, новые боевые машины, оружие, а также улучшая баланс геймплея. Данное руководство поможет вам быстро освоить новое оборудование и, надеюсь, научит нескольким полезным тактическим приемам.



Чтобы удержать захваченные контрольные точки, подводите тяжелую технику по берегам реки. Будьте готовы к яростным контратакам.

Стрельба, использование укрытий и перемещение

Если в ваши планы не входит быть быстро убитым, никогда не стойте на одном месте. Не следует стрелять по целям, находящимся на средних и дальних дистанциях, на бегу, т.к. отдача и тряска оружия сводят точность огня практически к нулю. Перед тем как начать стрелять, присядьте, а сделав несколько выстрелов, смещайтесь влево или вправо. Другой вариант: лягте, постреляйте, затем переползите на несколько футов в сторону и снова открывайте огонь. Всегда имейте в виду, что враг мог засечь ваше местоположение во время огневой дуэли, поэтому никогда не задерживайтесь на одном месте дольше нескольких секунд.

Никогда не бегите по прямой. Всегда используйте укрытия, а остановившись, непременно приседайте или ложитесь. Пулевое попадание, как правило, означает смерть или временную потерю боеспособности. По мере набора опыта вы научитесь снимать бегущих вражеских солдат с одного выстрела. Старайтесь всегда стрелять из сидячего или лежачего положения - это сильно повышает меткость.

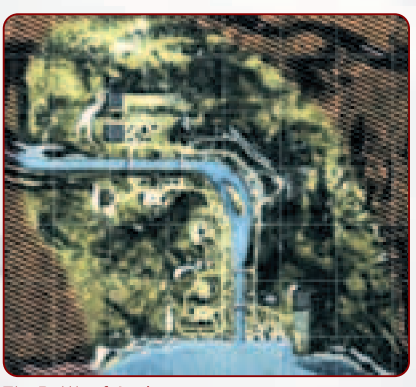
Важнейшими условиями победы являются слаженная командная работа и умение перехитрить врага. Самая обидная ситуация – это когда вы раз за разом отбираете у противника флаги, в то время как вся ваша команда постоянно погибает из-за того, что сидит на одном месте. Если все ваши бойцы атакуют какой-то один вражеский флаг, попытайтесь скрытно пробраться к другим флагам противника и под шумок захватить их. Важнейшим инструментом контроля над картой являются танки. Они весьма эффективны, и, как правило, команда, сумевшая захватить больше танков, побеждает.

Основы ориентирования на местности

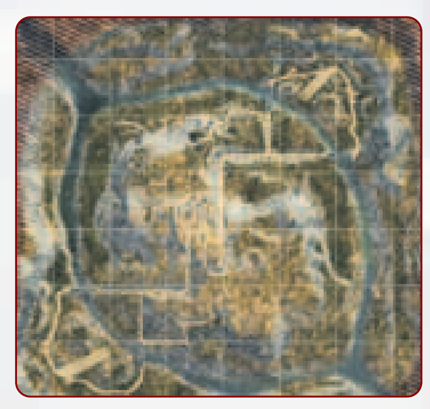
Чтобы побеждать в *BF1942*, нужно хорошо знать игровые карты. Адд-он *Road to Rome* включает шесть новых уровней для режима Conquest, на которых полно теснин, холмов, водных объектов и мест для засад. Знание местности дает вам массу преимуществ. Во-первых, вы всегда сможете избегать прямого столкновения с врагом. Во-вторых, быстро и без проблем будете захватывать нейтральные и неохраняемые вражеские флаги. Если вы играете на данной карте в первый раз, нажмите клавишу [M], чтобы активировать мини-карту, на которой можно подробно рассмотреть все поле битвы. Вы увидите все контрольные точки и расположение дружественных юнитов. Не укомплектованные экипажами дружественные машины и зенитные орудия будут отмечены серым. Врагов вам не покажут из-за тумана войны, так что их придется отыскивать лично.

Если вы еще не успели досконально изучить уровень, ориентируйтесь по карте. Иногда бывает достаточно просто пересечь территорию из конца в конец, чтобы составить представление о ее характере и рельефе. Еще один хороший способ ознакомиться с местностью - рвануть прямиком к вражескому флагу. Такая пробежка, безусловно, будет полезна для изучения уровня, и к тому же она приведет вас в самое пекло сражения. Впрочем, у этой медали есть и обратная сторона – скорее всего, рейд закончится для вас похоронным мешком...

Изучите различные подходы к вражеским флагам. Зачастую именно знание наименее охраняемого пути приводит команду к победе. Даже в самый разгар сражения все время поглядывайте на мини-карту. Изучите радиокоманды, повешенные на функциональные кла-



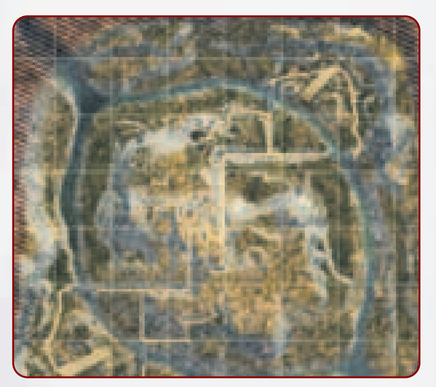
The Battle of Anzio – штурмовая карта смешанного типа. Чтобы выиграть, необходимо захватить больше половины контрольных точек – тогда у врага быстро кончатся билетики.



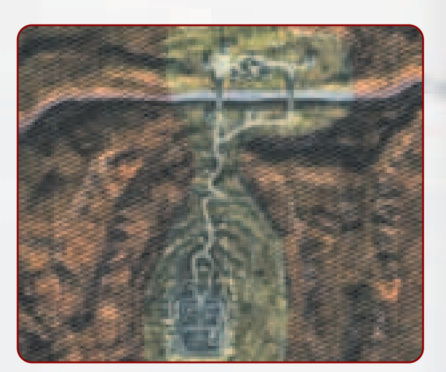
The Battle of Salerno – штурмовая карта для фронтального боя. Чтобы выиграть, необходимо захватить холм в центре карты.



Monte Cassino – штурмовая карта для наступления. Чтобы выиграть, необходимо захватить все контрольные точки.



Operation Baytown – штурмовая карта смешанного типа. Чтобы выиграть, необходимо захватить все контрольные точки – тогда у врага опять быстро кончатся все билетики.



Operation Husky – штурмовая карта для наступления. Союзники должны обеспечить бесперебойную доставку сил на побережье. Фашисты должны удержать пять контрольных точек в глубине территории.

виши, и их значение в различных ситуациях. Например, нажатие [F4] означает «Защищай» или «Атакуй» в зависимости от того, контролируют ли ваши силы ключевую точку или нет.

Осваиваем профессию Скаута

Именно Скаут стал в *Road to Rome* одним из самых популярных классов. Для того чтобы стать первоклассным снайпером и артиллерийским наводчиком, требуется изрядная практика. Зачастую игроки совершенно игнорируют такую важнейшую функцию Скаута, как указание целей для артиллерии. Между тем на некоторых картах Скаут, действующий в качестве наводчика, оказывается намного полезнее для своей команды, чем в роли снайпера. Перед тем как указывать цели морской или наземной артиллерии, убедитесь, что ваш Скаут занял укромную позицию и залег. Нажав клавишу [5], активируйте бинокль и с помощью правой кнопки мыши регулируйте масштаб, пока не обнаружите цель. Когда она окажется в поле зрения, нажмите левую кнопку мыши. Старайтесь не выбирать цели, расположенные слишком близко к вашей позиции, – как правило, первые несколько залпов идут мимо и легко могут зацепить вас самого. Идеальный вариант – наводить артиллерию на участки, где концентрируется противник, а не на отдельных вражеских солдат или боевые машины.

Снайперская стрельба также требует умения и опыта – любой хороший снайпер вам это подтвердит. Если вы все же решили начать тренироваться, то приготовьтесь к постоянным разочарованиям и частой гибели, особенно поначалу. На первых порах, вы, как правило, будете лишь ранить вражеских солдат или вообще мазать, а они в свою очередь будут тут же уничтожать вас ответным огнем через всю карту. Меткость – это талант, и не каждый им обладает... Тем не менее, есть несколько приемов, позволяющих компенсировать невысокую точность оружия в данной игре. Во-первых, всегда цельтесь в голову. Во-вторых, выстрелы получаются более меткими, когда вы слегка стукаете по клавише, отвечающей за огонь, а не пытаетесь нажать ее медленно и плавно. Если вы хотите, чтобы оптический прицел не исчезал после выстрела, то не отпускайте правую кнопку мыши – таким образом можно понять, попали вы в цель или нет.


Башни и высокие здания служат отличными позициями для снайперской охоты.

Начинайте тренироваться в снайперской стрельбе из позиции лежа по неподвижным целям. Привыкните к оружию и добейтесь удовлетворительной точности. Научиться метко стрелять по бегущим мишеням – задача намного более сложная. Вы должны стрелять с упреждением в два корпуса – просто представьте себе, что к солдату, в которого вы хотите попасть, прижались спереди еще два солдата. Освоив этот прием, вы будете поражать окружающих своей невероятной меткостью.

Главное для снайпера - быть невидимым и неслышимым. В самом начале миссии снайпер должен подобрать для себя укромное место, дающее, с одной стороны, надежное укрытие, а с другой – хороший обзор вражеских позиций. Как правило, это склоны холмов, деревья, камни или кустарники. Иногда удается уничтожить трех или даже четырех врагов, прежде чем приходится перебираться на новое место. Тем не менее, старайтесь менять позиции как можно чаще. Задержавшись на одном месте слишком долго, вы даете врагу возможность засечь свое местоположение!

Помимо всего прочего, Скаут вооружен гранатами, и они также могут принести вашей команде немалую пользу. Если вы знаете места, где враги собираются плотными толпами, постарайтесь зашвырнуть туда гранату. Хинт: подпрыгнув перед самым броском, вы в четыре раза увеличите его дальность. Помимо гранат, пистолет Скаута также показал себя с самой лучшей стороны, особенно в ближнем бою. Запомните клавиши [2] и [3] – они соответствуют пистолету и вашему основному оружию.

При правильной организации взаимодействия Скауты способны здорово повысить огневую мощь команды. Скауты не должны сами лезть в атаку, их основная задача – находиться сзади и прикрывать своих. Что касается одиночных действий... это, конечно, очень весело, но малоэффективно с точки зрения достижения общей победы. Главный принцип *Battlefield 1942* формулируется очень просто: вся команда должна действовать как единый слаженный механизм.

НОВАЯ ТЕХНИКА И ОБОРУДОВАНИЕ

M3 GMC СОЮЗНИКОВ



M3 GMC – универсальная бронированная машина, служащая как для борьбы с танками, так и для перевозки солдат (числом до трех). 75-мм противотанковым орудием управляет водитель. Пушка достаточно мощна, чтобы выводить из строя вражескую технику, но ее амплитуда вращения чрезвычайно ограничена. M3 GMC уязвим к огню тяжелых пулеметов. Сзади на нем установлен дополнительный пулемет, который хотя и может стрелять только назад, служит отличным средством борьбы с самолетами. Эффективное использование 75-мм пушки в бою против танков требует высочайшего водительского мастерства.

Итальянский танк M11-39 Carro Armato

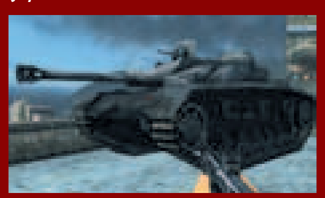
Экипаж Carro Armato состоит из двух человек: водитель (он же – оператор основного орудия) и оператор 37-мм пушки. Основное орудие достаточно неудобно в эксплуатации, т.к. оно может стрелять только вперед. А вот полностью бронированная башенка с 37-мм пушкой – это просто чудо! Она может вращаться на все 360 градусов и, в отличие от тяжелых орудий, никогда не перегревается. Лучшая тактика использования Carro Armato – расположить танк с фланга и поддерживать своих огнем башенного орудия.

Немецкий танк Sturmgeschutz



Один из лучших танков в игре. Его низкий силуэт и смонтированная в корпусе 75-мм пушка позволяют укрываться за скалами и другими объектами. С другой стороны, эту пушку достаточно проблематично наводить на цель. Помимо тяжелой брони, главным достоинством танка является вращающаяся на 360 градусов бронированная башня с тяжелым пулеметом. Экипаж Sturmgeschutz состоит из двух человек.

Британский самолет Mosquito



Этот легкий самолет обладает превосходной скоростью, высотой и дальностью полета. Он идеально подходит для бомбежки вражеских танков и артиллерии (сбрасывая по





Чтобы выиграть, Союзники должны как можно скорее захватить две нейтральных контрольных точки. Посылайте к ним быстроходные джипы или высаживайте бойцов с самолетов в первые же секунды игры.

Битва за Анцио

Историческая справка: битва за Анцио стала серьезным испытанием для англо-американских войск. Союзники высадились в Анцио 22 января 1944 года, чтобы перерезать стратегические коммуникации фашистов к югу от Рима и поддержать свои войска, пытающиеся прорвать Линию Густава. Тем не менее, операция захлебнулась. Вместо того чтобы перехватить инициативу и, пройдя по береговой линии, войти в албанские горы, командование Союзников ждало подкреплений. Эта тактическая ошибка им дорого обошлась. Обороняющиеся немцы быстро взяли под контроль горы и окружили плацдарм, на котором высадились силы Союзников. Такой маневр поставил англо-американские войска в патовое положение, которое длилось около четырех месяцев, пока, наконец, оборона фашистов не была прорвана серией кровопролитных лобовых атак.

Задачи: захватить больше половины контрольных точек на карте. Первоочередная цель – захватить две нейтральные контрольные точки в середине карты (бункер в квадрате D5 и радарный бункер в квадрате E4).

Общие сведения: сражение сводится к стычкам танков и пехоты вдоль узких дорог, идущих параллельно речной долине. С каждой стороны реки имеется по три контрольных точки – итого шесть. На острове в центре карты расположены два зенитных орудия.

Тип карты: штурмовая карта смешанного типа.

Диспозиция Союзников: контрольные флаги расположены на базе Союзников (квадрат D6) и в гавани Союзников (квадрат E6). На обоих объектах имеются точки респавна, по несколько боевых машин, защитные сооружения, а также склады боеприпасов и аптечек. База Союзников расположена к западу от их гавани в южной части карты. Ее трудно защищать из-за большого количества ведущих к ней дорог и мостов. При использовании боевых машин будьте особенно внимательны во время движения по узким дорогам, ведущим из городка. Любая атака с востока – серьезный повод для беспокойства, т.к. количество оборонительных орудий явно недостаточно. В гавани Союзников можно разжиться лодками Хиггинса и одним штурмовиком. Дальше к югу расположены два тяжелых крана, служащих отличными нычками для Скаутов, занимающихся снайперской охотой. На вершине крана, находящегося несколько западнее, имеется ящик с боеприпасами.

Диспозиция Фашистов: контрольные флаги расположены на базе Фашистов (квадрат C4) и на станции (квадрат C3). На обоих объектах имеются точки респавна, по несколько боевых машин, защитные сооружения, а также склады боеприпасов и аптечек. База Фашистов представляет собой небольшую виллу и очень удобна для организации засад. Вражеские боевые машины нужно атаковать противотанковой пехотой и танками юго-восточнее пулеметного гнезда, и когда они движутся по узкой дороге с юга. Аналогично гавани Союзников, на станции Фашистов можно разжиться двумя LCVP и одним штурмовиком. Удержание этой станции является ключом к победе. Базы Фашистов расположены достаточно близко и в случае необходимости могут поддерживать друг друга огнем.

четыре бомбы за заход). Хвостового стрелка нет. Экипаж – один человек. Лучшая тактика – отыскивать и уничтожать крупные скопления неприятеля.



Противотанковые пушки

В Road to Rome появилось два противотанковых орудия – немецкое PAK 75 и британское 25 Pounder. Обе пушки эффективны против танков, бронированных машин и пехоты. Противотанковые пушки являются стационарными объектами, и их нельзя поворачивать, что, безусловно, повышает их уязвимость. Передний щит дает некоторую защиту от лобового огня, но враги всегда могут подобраться сбоку и убить оператора. Тем не менее, при поддержке пехоты и танков противотанковые пушки являются отличным оборонительным средством. Радиус взрыва их снарядов невелик, так что в качестве мишеней рекомендуется выбирать вражескую технику, а не солдат.

Штык

Инженеры обзавелись штыками, дающими возможность заколоть противника в ближнем бою. Удар штыка намного более эффективен, чем удар ножа.



Немецкий самолет BF-110

В отличие от Mosquito, немецкий BF-110 имеет хвостового стрелка, способного отбиться от насевающего сзади противника. Кроме того, его наличие делает возможным применение следующего приема: хвостовой стрелок прыгает с парашютом в тыл врага и начинает уничтожать вражеских снайперов, попутно захватывая нейтральные контрольные точки.



COLD ZERO: THE LAST STAND

АБСОЛЮТНО ХОЛОДНЫЙ НОЛЬ.

СЕРГЕЙ АВЕРИН

РЫБАЦКИЕ ДОКИ

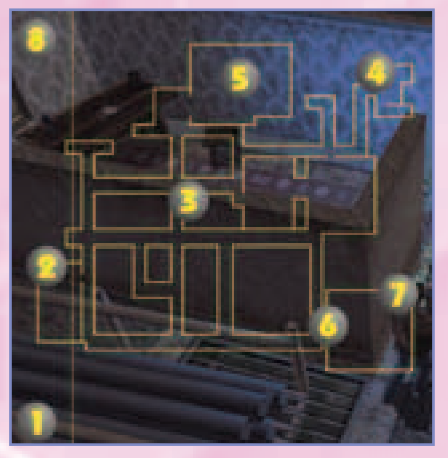
Карта 01. Первые же противники (❶) могут оказаться самыми беспокойными. Обнаружив ваше присутствие, тот, который за решеткой, вольготно устраивается на контейнере чуть дальше. Второй предупреждает следующих двоих охранников.

Проникнуть в координаторскую (❷) можно опять-таки через контейнер – с него перепрыгнуть на крышу, прострелить стеклянный потолок и спрыгнуть на пол. Эта комната идеальна для уничтожения практически всех охранников, курсирующих по восточной части причала. Рядом с входной дверью лестница на крышу. Оттуда можно пристрелить еще парочку террористов, которые были вне пределов досягаемости ранее.

Сторожка (❸) создана специально, чтобы застрелить самого подвижного и потенциально опасного противника. Главное – не забудьте затенить территорию, отстрелив лампочку. После этого настоятельно рекомендую навестить старого моряка в домике (❹).

На склад (❻) пробраться не так просто -- дверь закрыта изнутри. Так что начните с охраны на складе (❺) (перетащите трупы в укромное место так, чтобы их было не видно со стороны дверей). Теперь выключите генераторы, взломав распределительный щиток в дальнем углу, и ждите гостей. Опрометчиво открыв дверь первого склада (❻), проверяющий забывает ее запереть. Воспользуйтесь этой услугой и перестреляйте охрану заложника (❼). Развяжите последнего и прикажите следовать за вами в координаторскую (❷).

Обезвредить подъехавшую грозную охрану (❽) куда легче, чем кажется. Подберитесь на максимально близкое расстояние и перебегайте за контейнер рядом с подъехавшей машиной. Первого террориста, скорее всего, уложат свои же перекрестным огнем. Остальных двух можно расстрелять из подобранного ранее шотгана.







ФУРГОНЧИК

Карта 02. Начнем с фургончика (❶). Здесь уже успели покопаться, навести рабочий беспорядок. И все же два тайничка в полу так и не заметили. В одном – «Беретта», патроны и аптечка. Другой, в противоположном углу фургона – потайной выход. Пользоваться им не советую – убежище по периметру обходят двое охранников. Этих удобно снимать сквозь окна.

Избушку (❷) охраняют двое – один с шотганом, другой с пистолетом. Не лезьте на рожон – спрячьтесь за машину и выманивайте их выстрелами. Аналогично нейтрализуются охранники КПП (❸) и ребята, сторожащие центр карты. Рядом с КПП – лестница. Спускайтесь и заползайте в канализацию (❹).

Карта 02-01. Как только встанете на ноги (❶), быстро заворачивайте за угол и прячьтесь в люке на стене (❷). Как только охранник пройдет мимо, выскакивайте и стреляйте ему в спину. Еще один охранник выскочит из люка (❸). Как только спрячетесь в люке (❹), оба охранника из точки ❺ начнут двигаться в вашем направлении.

Вылезайте в точке ❻, уничтожайте всех охранников. Отключите подачу тока на фонари вокруг склада и возвращайтесь в канализацию. Теперь по канализации проберитесь в точку ❼ и повторите фокус с электричеством.

Карта 02. Теперь снайпер не сможет вам особо навредить – он слеп, как крот. Перепрыгивайте через ограду и прячьтесь за ящиком. Можете попробовать снять его издалека, а можете просто перебежать за машину, а потом подкрасться сзади и вскрыть ножом. Обязательно захватите его снайперский Steyr.

Остается разобраться с группой поддержки, подоспевшей на причал (❽). Заодно не забудьте захватить фотографии, которые они оставили на колоде в избушке (❷).

ПОРТОВЫЙ РАЙОН

Карта 03. Ваша задача – освободить заложников (❸, ❹, ❺, ❼) и доставить бедолаг к микроавтобусу (❶). Начните с жилого дома (❸). Постарайтесь не выпустить двоих охранников, пытающихся улизнуть, – они бегут вызывать подмогу. Поговорив с заложником, не спешите покидать здание – из ближайшего бара к вам торопятся четверо террористов. Оставьте беззащитного гражданина в задней комнате, а сами нейтрализуйте торопыг. После этого ведите заложника к машине. Она скроется за горизонтом, но к тому времени как вы освободите следующего, транспорт вернется.

В магазин одежды (❹) лучше заходить с западной стороны. Опасайтесь парня с битой – он выскочит вам навстречу, выбив стекло.

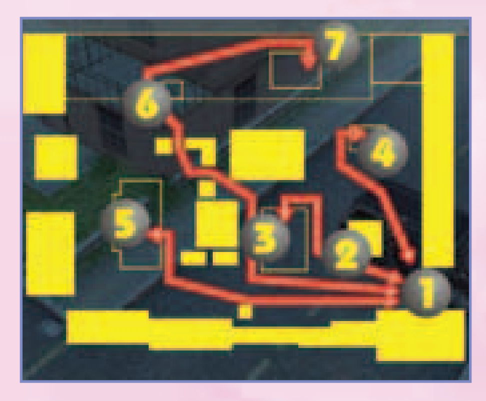
К офисному помещению (❺) подбирайтесь с тылов – там открытое окно. Охранник, следящий за заложником, стоит в профиль – этого можно и пырнуть. Дальше по схеме. С последним несчастным (❼) на причале не должно возникнуть трудностей. Через ворота (❻) выходите на пристань, обходите ангар и, прикрывая заложника, крошите оставшихся охранников.

ДИКОВСК, РОССИЯ

Карта 04. Как только получите доступ к управлению Джоном (❶), быстро перебегайте за загородку (❷). Вынимайте единственную оставленную вам «Беретту» и перезаряжайте. Скорее всего, тут же придется отражать атаку трех или более бойцов. Осмотрите трупы, из автоматов советую остановить выбор на АК47 или на «Кедре». И тот, и другой хороши, но сразу оговорюсь – продать русские стволы после миссии не удастся, поэтому не увлекайтесь. Когда убедитесь, что рядом не осталось врагов, подбегайте к ящику с парашютом и забирайте свою амуницию. Отсюда же снимите снайпера на скале (❹).

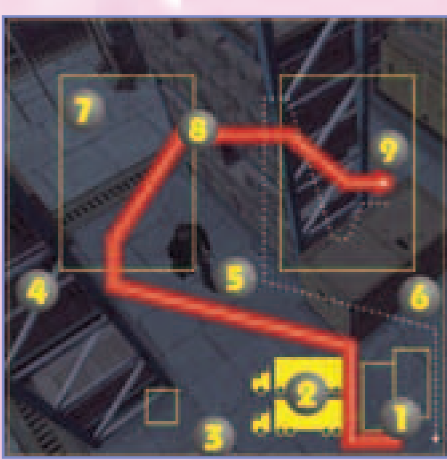
Парочка (❸) копается во внутренностях авто. Сначала уберите того, кто вертит головой. Механик замешкается – это даст вам время прицелиться.

Чуть дальше за скалой – распределительный щиток. Взломав его, вы обесточите рацию основного подразделения русских (❺). Для выяснения ситуации направляется патруль, поэтому убедитесь, что ни одно









мертвое тело не попадется на глаза. Обезвредить оставшуюся группу можно из дома перед радиоточкой.

Напротив распределительного щитка вход в пещеру. Там двое автоматчиков и выход на юго-восточный край карты. Пользоваться этим путем не советую – тонкости ландшафта, которыми так искусно пользуются русские, я так и не смог уловить и дважды терял героя.

Вообще, ваша цель – ангар в северо-восточном углу карты (❻). Перерезав охрану у входа, заходите внутрь. Лифтом (❼) пользоваться не торопитесь – на задней стенке два шкафчика. Один – с вожделенным глушителем для винтовки Steyr, второй – с бронежилетом. Опустившись на лифте, возьмите чемоданчик из пафосного вида сейфа и заходите в пещеры.

ДИКОВСК, РОССИЯ – ШАХТА

Карта как таковая отсутствует. Поэтому вкратце. Отстреливайте те лампочки, которые можете. Передвигайтесь только вприсядку или прицеливаясь. Уничтожайте противника с максимальной дистанции. Эффективно используйте оружие с глушителями (идеально – «Кедр»). Если вы открывали по пути все, что открывается, то к этому моменту глушителей должно быть штуки три, по меньшей мере.

Когда подниметесь по лестнице, попадете в еще одну большую пещеру с двумя лестницами по обе стороны. Одна ведет в маленькую шахту с ящиком – обязательно загляните туда и возьмите ключ. Вторая – в катакомбы, направляющие к выходу.

КИТАЙСКИЙ КВАРТАЛ

Карта 05. Ваша задача – разминировать бомбу, начиненную смертельным газом Cold Zero. Детонатор деактивируется одновременно двумя ключами. Их которые носят головорезы в противоположных углах района (❹ и ❺). Бомба находится в спортивном зале (❼), но идти напролом безрассудно – лучше в обход. Место высадки (❶) идеально подходит для уничтожения всех врагов в ближайшем окружении – из-за трейлера.

В сдаваемом внаем здании (❷) вы найдете броник и патроны к снайперской винтовке. На звуки выстрелов прибегут оставшиеся охранники, курсирующие по юго-восточной части района. Напротив этого дома через дорогу – магазин (❸). Там, в задней комнате – два ящика с часами и видеокамерами. Это если с деньгами напряги.

Дом (❹) штурмовать бесполезно – есть обходной путь. Заберитесь по пожарной лестнице на соседний дом, перепрыгните на оккупированное здание и спуститесь по дымоходу. Таким образом, противники окажутся к вам в профиль, и вы сможете их уложить одной длинной очередью. Не забудьте обыскать этих кексов – у одного из них ключ.

Второе здание (❺) немного полегче. Если будете красться, то охранники не заметят вас через окна. Подбираетесь к двери, выбираете автоматическое оружие помощнее, двумя короткими очередями выносите террористов и забираете ключ №2.

Зал (❼) удобнее атаковать со стороны соседнего здания (❻). Там простреливайте витринное окно бесшумным оружием, дождитесь, пока все охранники отвернутся, и заскакивайте внутрь. Убедитесь, что рожок полон – стрелять придется не прицельно и с дистанции. Деактивируйте бомбу и



бегите к одному из выходов из района (❶ или ❽).

ЭКСПЕДИЦИЯ

Карта 06. Невинное желание убрать первого же курсирующего полисмена прямо из точки высадки (❶) оборачивается боком. Непонятно каким образом, но включается сигнал тревоги. Оперативно спрячьтесь под одним из трейлеров (❷). Через секунд 20 или около того ворота (❸) разнесет микроавтобус с подоспевшими спецназовцами. Основная группа разделится по точкам ❹, ❺ и ❻. Остальные будут патрулировать территорию. Сначала обезвредьте этих, потом бесшумным автоматическим оружием – посты в указанных точках.

Через ворота пробирайтесь на склад (❼). Из двоих полисменов один патрулирует второй этаж и не видит того, что происходит на первом. Это развязывает руки. Загляните в комнату охраны и заберите ключ из шкафчика. После этого спускайтесь на первый этаж и отключайте электроэнергию на щитке (❽). В метре слева – лестница и открытое окно. Через него по проводам перебирайтесь в соседнее здание. Обыщите все офисы и вскройте сейф (❾). Документы у вас на руках, можно со спокойной совестью покидать зону (❶).

Да, можно, конечно, пойти по более сложному пути и попытаться остаться незамеченным. В этом случае получите несколько дополнительных бонусных баллов опыта. Но я решил пойти по более сложному и кровавому пути...

БУНКЕР

Сразу оговорюсь – ни броник, ни переизбыток аптечек вам не понадобятся. Всего вдоволь на уровне. Кроме того, оружием придется по большей части пользоваться русским. Что вам действительно может пригодиться – пустынный и техногенный маскхалаты. Одним словом, не перегружайтесь лишним.

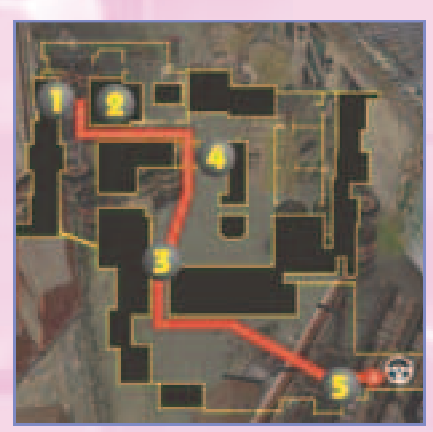
Карта 07. Ведите партизанскую войну. Пользуйтесь в основном снайперским прицелом. Не позволяйте противнику поднять тревогу – на вышках (❸) тут же займут боевые позиции снайперы. Из точки высадки (❶) продвигайтесь к складу (❷). Здесь обратите внимание на карту на столе. Из северного окна можно подорвать стену (❹), а заодно и охранника. Вообще, пользуйтесь бочками с горючим по полной программе.

Карта поделена пополам – вы не можете свободно посмотреть, что происходит на востоке, до тех пор, пока не перебежите на ту сторону. Оказавшись на восточной половине (❺), сразу же бегите на юг, в тень – отсюда уничтожайте патрули. Сняв всех, до кого достанет Steyr, можете прикольнуться и подорвать баллистическую ракету межконтинентального действия (❻). Достаточно взорвать одну из бочек рядом.

На склад (❼) можно забраться через окно, главное – не нарвитесь на охрану. Парень в северном крыле практически не сопротивляется, но как только вы подойдете к его трупу, на пол выкатится граната. Будь-







те готовы отбежать в соседнюю комнату.

Чтобы пробраться в бункер (❾), нужно воспользоваться лифтом, ключ от которого у одного из охранников ангара (❽). Там троица весьма непринужденно выносится гранатой.

Однако и ключ-карты будет недостаточно – нужно дать напряжение на генератор (❿). Как только покопаетесь в щитке, через ворота (❶) прибежит подкрепление. Покиньте склад через заднюю дверь и отстреливайте охранников оттуда. После этого можно вернуться к лифту и спускаться под землю.

ТРАКТ

Карта 07-01. Ваша задача – изъять документы из сейфа в комнате в юго-западной части комплекса (❷) и выбраться (❶) живым, по возможности здоровым. Весь секрет в том, что дверь в эту комнату открывается только путем активации трех кнопок, разбросанных по разным углам (❸, ❹, ❺). Обилие закоулков делает отстрел противников простейшим делом. Единственное, к чему себя надо готовить – как только откроется дверь, на лифте спустится подкрепление из трех человек. Собственно, после пропажи документов комплекс опять же наводнится террористами. Но это мелочи.

ПОБЕГ ИЗ ЛАГЕРЯ

Карта 07 (обратная). Все, что от вас требуется, – повторить маневр миссии БУНКЕР, только в обратном порядке. Небольшое облегчение – обе половины карты доступны, да и оружия у вас выше крыши. Выход из лифтовой (❾) может быть сопряжен с некоторыми трудностями – вас ждали. Выберите оружие с прикрепленным дополнительным магазином и самыми мощными патронами, иначе на всех не хватит. Большая часть охраны восточной половины нейтрализуется из окон здания (❼). У разрушенного забора (❹) притормозите и перезарядитесь. Как только пересечете воображаемую линию, все враги на западной стороне базы пойдут в вашу сторону.

СТАНЦИЯ МЕТРО

Карта 08. Миссия выполняется интуитивно, поэтому только несколько советов. Перед тем как продвигаться из точки высадки (❶), уничтожьте всех курсирующих поблизости врагов. Группу в зале (❷) лучше всего уничтожать из коридора снайперской винтовкой с глушителем. В этом зале захватите чемоданчик со стола.

Станция (❸) – наиболее опасное место в миссии. Все террористы следят друг за другом, и если один пропадает, другие начинают его активно искать. Тех, кто курсирует по вашу сторону путей, выносите из близлежащего коридора. Остальных из туалета снайперской винтовкой. Не забудьте забрать из последней кассовой кабинки миникомпьютер.

Подбираясь к залу (❹), следите за передвижением основной группы террористов – они, скорее всего, попытаются взять вас в кольцо. «Поговорив» с Шарком, покидайте станцию через один из выходов (❺ или ❶).

ЭЛЬ КОРО – МЕКСИКА

Карта 09. Хинтов всего два – по количеству сосредоточений противника. Пятеро ждут вас рядом с точкой высадки. Выбирайте оружие помощнее, заходите в здание (❶) и отбегайте в дальнюю комнату. Группа начинает двигаться в вашем направлении и заходит в дверь – идеальная возможность уложить всех.

Еще пятеро засели за перевернутым автобусом (❸). Одного можно выманить, зайдя в дом (❷). Остальные выносятся с позиции ❹ снайперской винтовкой. Охраняющая вашу машину парочка (❺) не представляет опасности.

АНТИРА – МЕКСИКА

Карта 09-01. Вообще, Эль Коро – это была только подготовка к Антире. Здесь главное – не «наследить». Если солдафоны пронюхают о вас, тут же поднимут тревогу и поднимут снайперов на вышки (❷). Территория не велика, и снайперской Arctic Warfare Magnum простреливается «на раз». Поэтому, не торопясь, планомерно отстреливайте патрули по одному. Хинт на западной части карты один – генераторная (❶). Отключив энергию, вы обесточиваете рацию командного пункта. Старшина пошлет патрульного на проверку.

Перебив всех за пределами военной базы (юго-запад карты), перепрыгивайте через ворота и нейтрализуйте остальных. В здании (❸) находятся прототипы ракет, которые надо уничтожить. Отходите в большую комнату, примерно на середину, и выпускайте очередь в коробку. После этого можно переключиться на поместье, занимающее всю восточную половину карты.

Патрулирующие двор нейтрализуются с ближней к воротам вышки. Внутри через гараж (❹) попадаете в дом и отстреливаете всю внутреннюю охрану. В комнате справа (❺) говорите с Рамуэлем и «отключаете» его. За восточной стеной, у двери – два выключателя (❻). Левый не трогайте, он открывает загон с пятью доберманами. Правый отвечает за калитку. Щелкаете им, взваливаете на себя бесчувственного, как куль, Рамуэля и плететесь за ограду через задний двор и открывшуюся калитку (❼) на волю.

ЯПАЛА – ГВАТЕМАЛА

Карта 10. Продвигайтесь в глубь базы, захватывая линии обороны. Первая (❶) зачищается из-за контейнеров. Вторую (❷) обезвреживайте частично с первой, частично – из двух зданий в центре. В точке ❸ огневой рубеж, с которого зачищаете восточный двор. Вам нужно пробраться в здание (❹) и достать из шкафчика карту к гасиенде Мартинеса. После чего мелким сапом, не привлекая внимания, пробирайтесь к воротам (❺). Основные силы неприятеля (❻) беспокоить не стоит. Открываете ворота, забираетесь в грузовик и переезжаете поближе к...

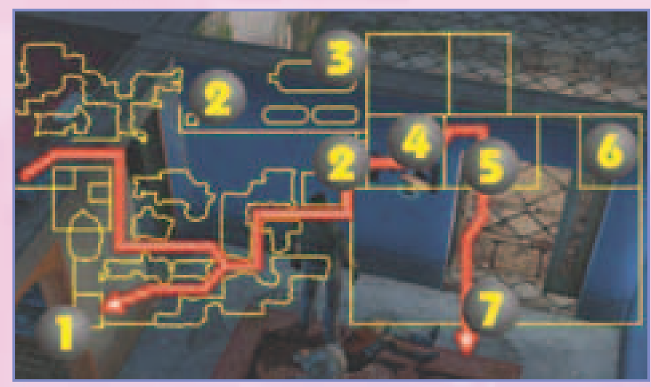
ГАСИЕНДА

Готовьтесь – оппозиция на высоте. Даже маскхалат спасать не будет. Снайперка неэффективна – из-за деревьев навестись практически невозможно. Так что двигайтесь с мощным автоматом (или лучше пулеметом) наперевес. Единственный уровень с ловушками-минами с натянутыми лесками, активирующими детонатор. Так что смотрите под ноги, гуляя по лесу.

Карта 11. Первых трех оппонентов придется уничтожить непосредственно в точке высадки (❶). Один из них – снайпер с самым мощным стволом в игре, SIG 550-1. Доберетесь до домика (❷), занимайте оборону. Внутри пара ящичков с боеприпасами и взрывчаткой.

Трудности возникнут с Рембо с пулеметом наперевес (❸). Как только видит вас – начинает палить, как сумасшедший. Укладывает за несколько секунд. Его необходимо шлепнуть издалека, из-за кустов (❹).

На блокпостах ❺ и ❻ стоят снайперские вышки –



не пропустите. Перед тем как штурмовать гасиенду, вынесите охрану из-за забора. Большая часть охранников находятся в пределах дальнобойности ваших снайперских стволов.

Штурм гасиенды будет обходной – через подземную лабораторию. Вернитесь к спрятанному в траве вентиляционному люку (7), посматривая под ноги – много ловушек. Спускайтесь в лабораторию, перебейте охрану и возьмите с одного из столов документы. Теперь взломайте дверь отсек с шестью камерами. Вскрывайте любую – там защитный костюм. Натягивайте и вскрывайте компьютер в дальней комнате – лаборатория заполнится газом. Теперь можно подниматься на поверхность (8).

Последний враг на уровне встретит вас на пороге гасиенды (9). Вскрывайте сейф в дальней комнате, и планы супероружия у вас в руках. Вот, собственно, и все. Можете со спокойной совестью садиться в джип и уматывать. Ваша миссия выполнена. Мир выживет...





Разная одежда обеспечивает оптимальную маскировку в разных условиях. Коричневая кожанка – в городе днем, черный плащ – ночью. Пустынный и лесной маскхалаты идеально подойдут для соответствующих климатических условий. И, наконец, техногенный костюм – для операций в лабораториях.

Коды

Страничка для ленивых. **Анатолий Норенко**

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

Задавить искусственный интеллект.
Отыщите в папке \lucasarts\indiana jones and the emperor's tomb\gamedata\indy конфигурационный файл vars.cfg и откройте его в любом текстовом редакторе, например, в Notepad. Найдите строку aiDisabled, измените ее на aiDisabled=true и сохраните внесенные изменения.
Читерский режим.
Отыщите в папке \lucasarts\indiana jones and the emperor's tomb\gamedata\indy конфигурационный файл default.cfg и откройте его в любом текстовом редакторе, например, в Notepad, предварительно сделав резервную копию. Добавьте строку
cheats:1
и сохраните внесенные изменения. С этого момента Инди обретет неуязвимость, сможет бесконечно долго плавать, кроме того, патроны перестанут расходоваться. Три чита в одном флаконе – по отдельности их активировать, увы, никак не получится.

POSTAL 2

Нажмите во время игры клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, после чего введите sissy для активации читерского режима. Используйте нижеследующие коды:
alamode – режим Бога;
iamsolame – получить все оружие и стать неуязвимым;
payload – восполнить боезапас;
healthful – подлечить здоровье;
ifeelfree – режим прохождения сквозь стены;
likeabirdy – режим полета;
lotsapussy – получить 20 кошек;
blockmyass – получить броню;
iamthelaw – получить полицейскую форму;
whatchutalkinbout – все NPC вокруг превращаются в Гари Коулмена;
osama – все NPC вокруг превращаются в фанатиков;
slowmo 0.1 – все персонажи передвигаются в режиме slow-motion;
ResetCops() – полиция больше вами не интересуется.

VIETCONG

Нажмите во время игры клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, после чего введите giftfrompterodon для активации читерского режима. Используйте нижеследующие коды:
chtheal – восполнить здоровье;
chthealteam – подлечить здоровье всему отряду;
chtkostej – противники больше не причиняют вам вреда;
chtweap [0-30] - получить указанное оружие;
chtammo – восполнить боезапас;
chtgrenades – получить гранаты;
showfps [1 или 0] - отобразить количество кадров в секунду;
showprof [1 или 0] - отобразить текущую статистику;
cht3pv [1 или 0] - вкл./откл. вид от третьего лица.

DEVASTATION

Во время игры вызовите консоль, после чего вводите коды для активации соответствующих читов:
dopefish – режим Бога;
god – неуязвимость;
fly – режим полета;
ghost – режим прохождения сквозь стены;
walk – вернуться в нормальный режим передвижения;
allammo – получить по 999 ед. всех боеприпасов;
sptravel [название карты] – загрузить указанный уровень.

WARRIOR KINGS: BATTLES

Читерский режим.
Во время игры введите один из нижеследующих кодов для активации необходимого чита:
gimmegimme – получить дополнительные ресурсы;
doyousee – открыть всю карту;
makemenails – юниты становятся мощнее.

RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD

Нажмите во время игры клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, после чего вводите коды:
god – режим Бога для играющего;
godteam- - режим Бога для всей команды;
godterro – террористы становятся неуязвимыми;
godhostage 1 – заложники становятся неуязвимыми;
godall – режим Бога для всех персонажей;
unlock all – получить доступ ко всем уровням;
fullammo – восполнить боезапас;
ghost – получить способность летать;
walk – вернуться в нормальный режим передвижения;
neutralizeterro – нейтрализовать всех террористов;
disarmbombs – обезвредить все бомбы;
rescuehostage – спасти всех заложников;
killterro – убить всех террористов;
behindview [0 или 1] – вкл./откл. вид от первого лица.

X2: WOLVERINE'S REVENGE

Читерские опции.
Нажмите в главном меню клавиши, отвечающие за [Punch] [Punch] [Senses] [Senses] [Senses] [Senses] [Punch] [Punch] [Senses] [Crouch] [Senses] [Crouch].
Поставьте игру на паузу, и вы получите доступ к опции Cheats.
Получить доступ ко всем уровням.
Нажмите в главном меню клавиши, отвечающие за [Punch] [Senses] [Punch] [Senses] [Punch] [Punch] [Senses] [Crouch].
Получить доступ ко всем видеороликам.
Нажмите в главном меню клавиши, отвечающие за [Punch] [Senses] [Punch] [Senses] [Punch] [Punch] [Crouch] [Senses].

Тестирование:
Джойстики и клавиатуры

Когда-нибудь компьютеры научатся понимать наши мысли, и тогда не потребуются ни клавиатуры, ни рули, ни джойстики. Пока же мы общаемся со своими электронными помощниками буквально вручную, посредством натруженных ладоней и пальцев. Сергей Никитин, Иван Рогожкин

Готовя этот обзор, мы протестировали три джойстика и три клавиатуры, которые могут приглянуться тебе, геймер. Мы не стремились собрать и описать все предлагаемые на рынке модели, а взяли трех довольно типичных представителей и дополнили обзор врезками о принципах работы и начинке подобных устройств.

ДЖОЙСТИКИ

В управлении механизмами есть что-то мистическое, как и в отношениях с компьютерами. Не секрет, что многие пользователи очеловечивают свой «пентиум» или «атлон», разговаривая с ним, приписывая ему всевозможные свойства характера: «упрямый», «понимающий», «капризный», «взбалмошный», «беспомощный», «нерасторопный». Представьте, что новенький джойстик, который вы только что принесли из магазина, – это рука вашего электронного друга по имени «Компьютер», и вы ведете его за руку по игровому миру *S.T.A.L.K.E.R.*

LOGITECH FREEDOM 2.4 CORDLESS JOYSTICK

ВЕРДИКТ ★★★★★

COMPUTER GAMING WORLD Russian Edition — ВЫБОР РЕДАКЦИИ



Logitech Freedom 2.4 Cordless Joystick: вот она, свобода!

Для геймеров, любящих свободу.

1 Одно из главных завоеваний демократии – свобода. А о какой свободе может идти речь, если в самый ответственный момент наглый монстр убивает тебя только потому, что у мыши короткий провод? Нам нужна другая свобода! И чтобы ее получить, не обязательно уходить в подполье и готовить переворот. Достаточно обзавестись джойстиком *Logitech Freedom 2.4 Cordless Joystick*. Тогда со свободой у нас, геймеров, будет все в порядке.

Во-первых, это свобода маневра. Ручку можно как наклонять, так и вращать вокруг своей оси (к сожалению, на не очень большой угол).

Во-вторых, это свобода от проводов. Как понятно из названия, перед нами беспроводный джойстик (радиус действия шесть метров). С компьютером он общается на частоте 2,4 ГГц через блок радиоприемника, включаемый в порт USB. Поскольку связь идет по радио, а не посредством инфракрасных лучей, джойстик не обязан находиться на линии прямой видимости перед приемником. Работает устройство от трех пальчиковых батареек, которые входят в комплект.

А какая работа у джойстика? Только одна – делать управление в играх простым и реалистичным. С такой работой *Freedom 2.4* справляется великолепно, для этого у него есть все необходимое. Например, отличная рукоятка. Держаться за нее одно удовольствие – из руки не выскальзывает, кнопки расположены так, что и, не глядя, нажмешь куда надо. А кнопок много – курок под указательным пальцем, четыре кнопки обрамляют расположенный под большим пальцем восьмипозиционный переключатель обзора, еще одна находится слева сбоку. На подставке, большой, почти нескользящей, находятся еще четыре кнопки и элегантный рычаг управления тягой. Такого набора хватит на любую игру, кроме лишь самых сложных авиасимуляторов.

Удобство игры с этим джойстиком представим как бочку меда. А теперь аккуратненько бросим в нее две капли дегтя: при резких движениях рукоятью джойстик отрывается от поверхности, и в режиме ожидания индикатор на приемнике раздражающе мигает. Первая проблема не очень страшна (глупо делать беспроводный джойстик с присосками или струбциной для прикручивания к столу), играть особо не мешает, но неприятно. А приемник можно и другой стороной повернуть.

Итак, джойстик классный, удобный. Мы, ни минуты не колеблясь, присудили ему титул **«Выбор редакции»** и рекомендуем всем свободолюбивым геймерам.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Logitech** URL: **www.logitech.com** ГДЕ КУПИТЬ: **«Алион»** URL: **www.alion.ru** ТЕЛ.: **(095)727-1818** ЦЕНА: **$75**

SVEN ROCKFIRE SPARTA FIGHTER QF-8800U

Sven Rockfire Sparta Fighter QF-8800U: много кнопок и... ничего.

ВЕРДИКТ ★★½☆☆

Солидный снаружи, забавный внутри.

2 Профессиональный крановщик не задумывается о рычагах и о том, в какую сторону их следует поворачивать, он представляет рукоять, моторный механизм с многочисленными тросами и блоками и стрелу крана продолжением собственной руки.

Подобный профессионализм в играх придет к тебе, упорный геймер, только после продолжительной тренировки, когда тебе не нужно будет натужно вспоминать назначение кнопок. Но прежде чем начать тренироваться, важно правильно выбрать джойстик.

Вот, например, джойстик *SVEN Rockfire Sparta Fighter* дает игроку три степени свободы – рукоять можно не только наклонять влево-вправо и вперед-назад, но и поворачивать вокруг вертикальной оси. В играх это обязательно пригодится. Кроме того, вращающуюся ручку на основании корпуса, напоминающую регулятор громкости допотопного радиоприемника, удобно использовать как «сектор газа» для управления тягой двигателей.

Выглядело устройство на моем столе весьма представительно – словно Владимир Ильич Ленин на молодежной дискотеке. Особенно впечатлила меня рукоять джойстика, большая и удобная. Когда за нее возьмешься, под большим пальцем окажутся три кнопки разных размеров и форм, а также довольно расхлябанный восьмипозиционный переключатель обзора. Указательный палец ляжет на большой и удобный курок. На обширном основании джойстика расположены восемь стильных серебристых кнопок не-

обычной формы, которые естественным образом попадают под пальцы левой руки.

Джойстик *SVEN* не имеет системы силовой обратной связи, но зато питается от компьютера через USB-порт, не требуя отдельного сетевого адаптера. Устройство не отличается особо большим весом, но благодаря широкому основанию устойчиво стоит на столе.

В комплекте с «орудием спартанца» поставляется руководство пользователя на английском языке и компакт-диск с драйверами и программой GameWizard версии 2.1 для настройки под разнообразные игры.

Установить драйверы для *Rockfire Sparta Fighter* и откалибровать его не составило труда. Однако в процессе калибровки мы выяснили, что датчик вращения рукояти срабатывает даже при обычном ее перемещении влево-вправо. Это значит, что все три степени свободы для точной навигации использовать затруднительно.

Регулятор «газа» оказался довольно-таки неудобным: его нельзя вращать одним пальцем – проскальзывает, поэтому для разгона летающих аппаратов и автомобилей в играх мне приходилось убирать левую руку с кнопок. И еще: переключатель обзоров не дает нормальной тактильной обратной связи, и зафиксировать его в нужном направлении крайне трудно.

В целом джойстик *Sven Rockfire Sparta Fighter QF-8800U* порадовал нас хорошими функциональными возможностями, но огорчил непродуманной конструкцией.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **SVEN** URL: **www.sven.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **«Атри»** URL: **www.atri.ru** ТЕЛ.: **(095)918-1221** ЦЕНА: **$23**

THRUSTMASTER TOP GUN AFTERBURNER FORCE FEEDBACK



Держись за рычаги *Thrustmaster Top Gun Afterburner Force Feedback!*

Вторая рукоять добавит реализма.

Самолет – сложная штуковина, и для тренировок на авиасимуляторе джойстик должен иметь по крайней мере две рукояти – одну для управления двигателем, другую для маневрирования. Я уж не говорю о стрельбе – всяческих гашетках, кнопках для открывания люков и сброса бомб.

Оценив успех легендарного джойстика *Thrustmaster HOTAS Cougar,* рукоять которого скопирована с рычага управления американским истребителем F-15, фирма *Thrustmaster* слегка модифицировала его, добавив систему силовой обратной связи, и получился джойстик *Thrustmaster Top Gun Afterburner Force Feedback.*

Afterburner внушает геймерам священный трепет. Признаюсь, лично у меня тряслись руки, когда я доставал это почти двухкилограммовое устройство из коробки. Благодаря тяжелому основанию и резиновым ножкам оно крепко стоит на столе, хотя по-настоящему азартный игрок предпочел бы прикрутить такой джойстик к столу болтами M13. Аппарат питается от внешнего сетевого адаптера и подключается к компьютеру через USB-порт.

Если расстояние между рукоятями покажется тебе слишком малым, великовозрастный геймер, ты сможешь с помощью обычной отвертки разделить основание на две части, чтобы поставить их пошире в удобные положения. В комплекте поставляется *«рогалик»* с тремя дополнительными ножками, который присоединяется к правой части разобранного основания.

Рукоять управления самолетом, казалось, специально была выточена под мою руку – до того удобно было ее держать. Под большим пальцем оказались «шапочка» восьмипозиционного переключателя обзора и две гашетки: полосатая желто-черная и треугольная черная. Указательный палец сам лег на курок, а когда я его разгибал, попадал на еще одну кнопку. Основание большого пальца ложилось на приятную на ощупь резиновую вставку.

Заметьте, что рукоять управления самолетом можно не только тянуть влево-вправо и вперед-назад, но и вращать – подобно тому, как байкер вращает ручку газа мотоцикла. С помощью этой функции удобно управлять самолетом по курсу. Пружины, возвращающей рукоять в центральное положение, не предусмотрено – ее заменяют двигатели силовой обратной связи. После подачи питания рукоять забавно дергается, пока встроенная система проводит самокалибровку.

Левая рукоять – это «сектор газа», используемый для управления тягой. Ее можно перемещать вперед-назад, регулируя обороты двигателя. Весь диапазон разделен на три части: холостой ход, нормальный режим и форсаж. Под большой палец игрока попадают три программируемые кнопки, еще одна оказывается под указательным. Средний палец и мизинец приземляются на двухкнопочных «качелях», которые можно использовать в качестве руля направления или педалей.

В комплекте с аппаратом также мы обнаружили программу Thrustmapper 3 с готовыми настройками на множество популярных компьютерных игр. Ценная вещь для бездельников! А трудолюбивый геймер может воспользоваться настройками, имеющимися внутри каждой игры.

Установка драйверов и подключение джойстика прошли без проблем, хотя программа продолжала задавать вопросы даже после перезагрузки компьютера. Не забудьте после подключения устройства заглянуть в свойства джойстика (значок Game Controllers на панели управления Windows), чтобы настроить параметры системы обратной связи – силу в различных режимах (основном, динамическом и статическом), а также отрегулировать усилие возврата рукояти в центральное положение.

Каковы же недостатки прибора? Мы отметили характерное ощущение мелкого подрагивания от зацепления зубьев

ВЕРДИКТ ★★★★☆

ИНТЕРФЕЙСЫ ВЧЕРА И СЕГОДНЯ

Исторически сложилось так, что первые джойстики были аналоговыми и подключались к игровому (Game) порту компьютера – 15-контактному D-образному разъему (обычно желтого цвета), располагающемуся на задней панели системного блока. Game-порт рассчитан на подсоединение двух рукоятей с двумя датчиками направления и двумя кнопками для каждой.

Датчики направления (вперед-назад, влево-вправо) в старых аналоговых джойстиках представляли собой обычные переменные резисторы наподобие тех, что используются в качестве регуляторов громкости в радиоприемниках. В зависимости от положения рукояти менялось сопротивление резисторов и, следовательно, время заряда конденсатора через них. Измеряя это время, игровая программа вычисляла положение рукояти.

Аналоговые джойстики, как прекрасно знает всякий эрудированный геймер, требуют калибровки и работают не очень точно, поскольку принимают всевозможные электрические помехи на соединительный кабель джойстика. Даже если рука игрока была неподвижна, словно гранитная скала, пулемет в руках компьютерного персонажа дергается и скачет, как роликовые коньки на булыжной мостовой.

С внедрением интерфейса USB на смену аналоговым джойстикам явились цифровые – гораздо более точные и многофункциональные. Вся информация по USB-кабелю передается в цифровом виде, и поэтому не искажается от различных наводок и помех. Теперь количество кнопок не ограничено, и производители соревнуются между собой за то, кто разместит большее их число на рукояти, не увеличив ее до размеров Останкинской телебашни. Для компьютера все кнопки одинаковы, назначить им функции в каждой игре должен ты, дорогой читатель.

На заре компьютерной эры, то есть еще в 1980-е годы прошлого тысячелетия, клавиатуры подключались к компьютеру через пятиконтактный разъем DIN – такой же, какие можно увидеть на старых магнитофонах и проигрывателях. С 1987 г. появились малогабаритные разъемы PS/2, которыми до сих пор комплектуются большинство клавиатур. Однако с каждым днем все чаще и чаще в продаже можно встретить клавиатуры для универсального USB-порта. Скажу тебе по секрету, умелый геймер: чтобы такая клавиатура нормально работала в DOS, нужно войти в программу BIOS Setup компьютера (нажав <Delete> во время запуска машины сразу после звукового сигнала) и включить режим USB Keyboard Support via BIOS.

СЛОВАРИК

«Сектор газа» – рукоять управления авиадвигателем.

Hat switch – рычаг переключателя обзора. Обычно имеет форму остроконечной шляпки (Hat).

HOTAS (Hands On Throttle And Stick) – система управления с двумя рукоятями (дословно «Руки на дроссельной заслонке и руле»).

Rudder – руль направления.

Throttle – дроссельная заслонка, «газ», регулятор тяги.

внутренних шестеренок, которое слегка нарушало плавный ход правой рукояти джойстика. Не совсем удобно расположен курок – палец попадает на пластмассовый выступ. Честно говоря, силовая обратная связь – это здорово, но иногда досадно. Например, ручка дергается, а вместе с ней пляшет прицел, мешая метко стрелять. По-хорошему надо бы присоединить двигатели силовой обратной связи к креслу игрока, а не к рычагам управления. В одном из будущих номеров CGW мы надеемся написать о таких креслах, как только производители освоят их выпуск.

А пока же, как мы считаем, *Thrustmaster Top Gun Afterburner Force Feedback* – один из лучших недорогих джойстиков для любителей авиасимуляторов. Присваиваем ему звание **«Редакция советует»** и рекомендуем геймерам от всей души!

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Thrustmaster**
URL: **www.thrustmaster.com** ГДЕ КУПИТЬ: **«Алион»**
URL: **www.alion.ru** ТЕЛ.: **(095)727-1818** ЦЕНА: **$120**

АНАТОМИЯ ЛЮБИМОЙ «КЛАВЫ»

Клавиатуры бывают механические и пленочные (мембранные). В первых каждая клавиша имеет металлические контакты, пружинку и специальный механизм, который при нажатии издает щелчок и создает характерное тактильное ощущение, чтобы пользователь, не глядя на экран, был уверен, что клавиша сработала.

Мембранные клавиатуры устроены примерно так же, как клавиатуры телевизионных пультов ДУ и недорогих калькуляторов. Металлических контактов там нет: при нажатии клавиши к контактным дорожкам на тонкой пленке прижимается кусочек проводящей резины. Тактильное ощущение создается с помощью особого резинового колпачка, который пружинит под клавишей. Мембранные клавиатуры практически не шумят, и ты можешь играть ночью, юный конспиратор, когда все домашние спят. Если же ты любишь громко клацать по клавишам, привлекая к себе всеобщее внимание, выпендрежный геймер, выбирай механическую клавиатуру.

ПАЛЬЦЕМ ПО ШАПКЕ

Настоящий любитель автосимуляторов должен окружить себя четырьмя экранами – спереди, слева, сзади и справа, чтобы можно было, покрутив головой, обозреть все окружающее воздушное пространство. Производители джойстиков, однако, беспокоятся о том, что у геймера может не хватить денег на четыре дисплея и столы для них. А может быть, они просто боятся, что игрок свернет себе шею. Поэтому фирмы на джойстиках помещают переключатели обзора (Hat switch), обычно четырех- или восьмипозиционные. Пощелкав таким переключателем, ты можешь быстренько осмотреться вокруг. Переключатели обзора также используются для того, чтобы игрок мог полюбоваться на себя со стороны. Вот видишь, читатель, хороший джойстик для авиасимуляторов может оказаться даже сложнее, чем рычаг управления настоящего самолета.

КЛАВИАТУРЫ

BTC MULTIMEDIA KEYBOARD 9110



BTC Multimedia Keyboard 9110: вот он какой – «миллениум».

Мультимедиа-клавиатура в нестандартном исполнении.

Несмотря на то что миллениум (millennium – тысячелетие) уже давно наступил, на клавиатуре *BTC Multimedia Keyboard 9110* красуется именно это слово. Чем же так знаменательно это «тысячелетнее» устройство? Попробуем разобраться.

Клавиатура действительно нестандартная. Даже внешне – верхняя часть корпуса выполнена из полупрозрачной фиолетовой пластмассы (кроме фиолетового предлагается еще пять вариантов расцветки). Взглянув на клавиатуру, замечаешь, что на клавиатуре нет девяти клавиш, которые обычно находятся между основной и малой цифровой клавиатурой. Приглядевшись внимательнее, понимаешь, что их не забыли поставить в погоне за нестандартностью, а расположили сверху и снизу от цифровой клавиатуры. На мой взгляд, это сомнительное удобство, особенно для тех, кто много набирает текст – придется привыкать к новому (не самому удачному) расположению нужных клавиш. Правда, за счет этого клавиатура уменьшилась в размере примерно на пятую часть по сравнению с обычной. И это несмотря на наличие шестнадцати дополнительных клавиш! «Где же они?» – спросите вы. Четыре клавиши (что вводят компьютер в "спячку", вызывают два ярлыка и режим MF) находятся наверху. Еще двенадцать - это функциональные клавиши F1-F12 – работают, как обычно, или в режиме MF (Multimedia Functions), управляя громкостью, проигрывателем, вызывая почтовую программу и домашнюю страничку плюс еще две клавиши-ярлыка. Им можно назначить какое-нибудь действие или вызов программы с помощью специального драйвера KeyMaestro.

Клавиши нажимаются не то чтобы очень мягко, но каждое нажатие очень хорошо чувствуется. Латинские буквы нанесены крупно, но не ярко, а с русскими вообще беда - они коричневые, плохо различимые, особенно при тусклом освещении.

Клавиатура *BTC Multimedia Keyboard 9110* оставляет двойственное впечатление. С одной стороны, у нее небольшие размеры, нестандартный внешний вид, мультимедиа-клавиши. С другой, из-за тех же малых размеров и нестандартного расположения клавиш печатать на ней не слишком удобно. Подставки для запястий нет. Так что если вы набираете текст не слишком часто и много, а места на столе не хватает, то эта «клава» вам подойдет, а в противном случае подыщите себе другую подружку с таким именем.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **BTC** URL: **www.btc.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **C-Trade** URL: **www.c-trade.ru**
ТЕЛ.: **(095)113-4933** ЦЕНА: **$12**



НЕ МЕШАЙТЕ ДРУГ ДРУГУ ЗА КЛАВИАТУРОЙ

Если ты решил поиграть с другом на одной клавиатуре, например, посоревноваться в автогонках, будь внимателен, геймер. Дело в том, что клавиатуры устроены так, что один игрок может случайно или осознанно блокировать действия другого. Более того, ты сам можешь себе непреднамеренно помешать выиграть. Сейчас, нетерпеливый читатель, я объясню, в чем дело.

В каждой клавиатуре есть маленький служебный микропроцессор (нечто вроде старшего помощника младшего дворника), который опрашивает клавиши и посылает в системный блок информацию об их нажатии и отжатии. Если бы этот микропроцессор имел 101 вход, отдельный для каждой из 101 клавиш, никаких проблем бы не возникло. Однако для упрощения и удешевления клавиатуры он имеет не более 30 входов и выходов, поэтому клавиши соединяют в матрицы, скажем, размерностью 16x8 (16 столбцов по 8 строк). При нажатии клавиши одна строка замыкается на один столбец.

Как же работает такая матрица? О, суперски! Умный «микропрофессор» подает сигнал на один из столбцов (скажем, пятый) и начинает поочередно проверять напряжения на строках. Если, например, на шестой строке появился сигнал, значит, нажата клавиша на пересечении пятого столбца и шестой строки. «Профессор» выясняет, была ли она нажата ранее и, если не была, то посылает в компьютер скан-код нажатия 156. Здесь единичка обозначает действие (нажатие), пятерка говорит о номере столбца, а шестерка – о номере строки. Когда ты отпустишь клавишу, наш «микропрофессор» отправит в системный блок скан-код отжатия 056.

А теперь представь, геймер-фантазер, что ты одновременно нажал и удерживаешь три клавиши, находящиеся на пересечении двух строк и двух столбцов, например, клавиши со скан-кодами 33, 43 и 35. Это значит, что все четыре линии (строки 3 и 5, столбцы 3 и 4) замкнуты между собой. Если ты нажмешь четвертую клавишу (45), микропроцессор никак не сможет этого определить.

Сечешь фишку, догадливый геймер? Не все сочетания клавиш работают, и, назначая кнопки на одной клавиатуре для себя и для соперника, проследи, чтобы вы не мешали друг другу. Как это проверить? Попроси товарища одновременно нажать и удерживать все выделенные ему клавиши и проверь, работают ли в этот момент твои клавиши. Если нет, назначь другие.

Теперь ты понимаешь, великий стратег, зачем нужны специализированные игровые клавиатуры вроде *Thrustmaster Tacticalboard?*



Logitech Cordless Desktop Optical: **без проводов – отличный вид.**

LOGITECH CORDLESS DESKTOP OPTICAL

Отбросьте провода в сторону.

5 Бери оптом - удобнее и дешевле! Это золотое правило знает каждый. Действует оно повсюду: не только на рынке или на производстве, но и при покупке компьютерной периферии. Зачем покупать клавиатуру и мышь отдельно, если можно сразу, в комплекте? Тем более, когда он такой классный, как *Logitech Cordless Desktop Optical!*

Комплект состоит из беспроводных клавиатуры, мыши и приемника радиосигнала, который подсоединяется в системному блоку (через порт PS/2 или USB). Мышь не простая – оптическая (один датчик, точность позиционирования 800 точек на дюйм) – очень удобно лежит в руке, правда, только в правой. На ней есть две стандартные кнопки, колесо прокрутки и программируемая кнопка на боку, под большим пальцем. Как и клавиатура, мышь черно-серебристая.

О клавиатуре нужно рассказать более подробно. Дизайн у нее нестандартно-округлый, но, несмотря на непривычную форму, набирать текст на ней удобно. Есть съемная подставка под запястья, кнопки расположены стандартно, нажимать их приятно, а работают они практически бесшумно, безо всякого треска. К слову, этот текст набран именно на ней, так что я знаю, о чем говорю. Во-вторых, предусмотрены дополнительные клавиши. Посередине – для управления проигрывателем. Регулятор громкости выполнен в виде вращающегося диска, что, на мой взгляд, гораздо удобнее, чем две кнопки для увеличения и снижения громкости. Справа и слева расположены клавиши, облегчающие работу в Интернете. Помимо этого, рядом с клавишей Escape (увы!) есть кнопка, погружающая компьютер в спящий режим. Также на клавиатуре находятся дополнительное колесико, аналог кнопки Back в браузере и кнопка Go, при нажатии которой можно ввести любой интернет-адрес и быстро оказаться на нужном сайте. Один недостаток у «клавы» все-таки есть: русские и латинские символы одного цвета.

Естественно, отсутствие проводов на столе приходится компенсировать батарейками в самих устройствах. И в клавиатуре, и в мышке их по две. В драйвере есть индикатор зарядки батарей, а также меню для перенастройки функций кнопок. Связь с компьютером обеспечивается по радиоканалу, поэтому устройства не обязательно должны находиться на линии прямой видимости от приемника. Дальность работы – шесть метров. Предусмотрены разные радиоканалы на случай, если в доме окажутся несколько аналогичных устройств. А для тех, кто страдает манией преследования, предусмотрен специальный безопасный режим, при котором производится шифрование данных, передающихся от клавиатуры.

С подключением устройства проблем не возникло. Кроме драйверов в комплект входит диск с демо-версиями различных простеньких аркад типа *«Арканоида»*, которые позволяют немного развлечься после тяжелой работы.

Итак, комплект *Logitech Cordless Desktop Optical* – отличный. Набирать текст удобно, отсутствие проводов говорит само за себя. Мышка лежит в ладони, как влитая. Недаром мы присвоили ему звание **«Выбор редакции»**.



Изящный радиопередатчик работает на расстоянии до 6 м.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Logitech** URL: **www.logitech.com** ГДЕ КУПИТЬ: **«Алион»** URL: **www.alion.ru** ТЕЛ.: **(095)727-1818** ЦЕНА: **$122**







Sven Elegance 5000: **вот она, гарная украинская «клава»!**

SVEN ELEGANCE 5000

Элегантная штуковина для Интернета.

6 Наступило лето, все цветет и глаз радует. Хочется чего-то такого особенного. Наверное, именно поэтому в нашем обзоре нет обычных, стандартных, ничем не выделяющихся и не запоминающихся устройств. Все – яркие индивидуальности. Вот, например, клавиатура *Elegance 5000* от компании *SVEN* – устройство действительно элегантное и нестандартное, с декоративным зеркальцем, в которое могут смотреться девушки.

Производитель называет *Elegance 5000* компактной интернет-клавиатурой. На мой взгляд, это слишком громко – дополнительные клавиши для навигации в Сети сейчас есть на многих клавиатурах. Замечу, что наряду с латиницей и кириллицей клавиши украшены и чисто украинскими символами. Кроме дополнительных интернет-клавиш, на *Elegance* присутствуют кнопки для управления фирменным проигрывателем. Как и у большинства подобных изделий, функции клавиш можно изменять.

Изящное устройство, выполненное из пластмассы серебристого цвета, действительно смотрится отлично. А вот проблемы с ним те же, что и у компактного детища *BTC* – нестандартное расположение клавиш, из-за которого набор и редактирование текста превращается сущее мучение (пока не привыкнешь). Подставки для запястий нет. Хотя, учитывая то, что основное назначение клавиатуры – путешествие по Интернету, то, может быть, для чатов, написания электронных писем, ввода адресов и паролей этого будет достаточно.

Символы на клавиши нанесены хорошо, их отчетливо видно, латиницу и кириллицу легко различить, буквы не путаются и не сливаются. А вот нажимать на клавиши не очень приятно – их ход при нажатии очень мал. Кроме того, кнопка выключения компьютера находится над клавишей F1, недалеко от ESC. Можно случайно промахнуться ...

Клавиатура подключается к компьютеру через порт PS/2. Кроме драйверов и полезных утилит, в комплекте имеется руководство пользователя. Меня очень удивило то, что оно только на английском языке - ни русского, ни украинского. Странно...

Итак, клавиатура *Elegance 5000* – для молоденьких девушек, эстетов и любителей Интернета, а не для работяг. Печатать на ней неудобно из-за нестандартного расположения кнопок и короткого, жесткого хода при нажатии. Но если ты, геймер, фанат Интернета и тебе не приходится набирать много текста, эта красивая, компактная клавиатура чудно украсит твою игровую нору.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **SVEN** URL: **www.sven.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **«Атри»** URL: **www.atri.ru** ТЕЛ.: **(095)918-1221** ЦЕНА: **$25**



редакционная ПОДПИСКА!

С ЛЮБОГО НОМЕРА



Теперь вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).
2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

CGW
6 месяцев - 420 рублей
12 месяцев - 840 рублей

CGW+CD
6 месяцев - 570 рублей
12 месяцев - 1140 рублей

В стоимость подписки включена доставка заказной бандеролью.

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.
4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном
   или по электронной почте subscribe_cgw@gameland.ru
   или по факсу 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").
   или по адресу: 103031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд" (с пометкой "Редакционная подписка").

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

ВНИМАНИЕ!

подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в октябре, то подписку можете оформить с декабря.

справки по электронной почте subscribe_cgw@gameland.ru или по тел. (095) 935-7034

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "CGW RE"

☐ На 6 месяцев (начиная с ____________ 2003 г.)

☐ На 12 месяцев (начиная с ____________ 2003 г.)

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О.

ПОЧТОВЫЙ АДРЕС: индекс　　　область/край

Город/село　　　ул.

Дом　　　корп.　　　кв.　　　тел.

Сумма оплаты

Подпись　　　Дата　　　e-mail:

Копия платежного поручения прилагается.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"
ЗАО «Международный московский банк», г. Москва
р/с №40702810700010298407
к/с №30101810300000000545
БИК 044525545
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Computer Gaming World" за 200_г.	

Подпись плательщика

Кассир

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"
ЗАО «Международный московский банк», г. Москва
р/с №40702810700010298407
к/с №30101810300000000545
БИК 044525545
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Computer Gaming World" за 200_г.	

Подпись плательщика

Квитанция

Кассир

Подписка для юридических лиц

Юридическим лицам для оформления подписки необходимо прислать заявку на получение счета для оплаты по адресу **subscribe_si@gameland.ru** или по факсу **924-9694** (с пометкой "редакционная подписка"). В заявке указать полные банковские реквизиты и адрес получателя. Подписка оформляется на 12 месяцев, начиная с месяца, следующего после оплаты.

Первый взгляд:

На себя-то посмотри!

Всевидящее око смотрит на тебя... Око знает о тебе все... От него не скрыться! **Георгий Полищук**

PHILIPS TOUCAM PCVC720K

Улыбнитесь! Вас снимает *Philips ToUcam.*

ВЕРДИКТ

Недавно мне в руки попало электронное «око», хотя оком эту компьютерную камеру назвать можно с натяжкой, лучше «всевидящим яйцом» или «всезнающим зрачком». А ты, читатель, любишь, когда за тобой кто-то наблюдает, пока ты творишь темные делишки? Любишь? Тогда *Philips ToUcam XS* для тебя.

Прежде всего, отмечу добротный комплект камеры. Во-первых, в набор входит весьма понятная для геймера с базовым знанием английского инструкция. Во-вторых, прилагается CD с драйверами и очень полезными программами. И в-третьих: везде, где только можно, есть картинки с предупреждениями типа Stop! Don't plug in, start CD first! или Stop! Read it first. Так что даже самый неопытный пользователь запросто подключит «всевидящее коко».

Как я уже отметил, на компакт-диске есть несколько дельных программ. Smith Micro Video Link Mail предназначена для записи видео и его рассылки по e-mail. Spotlife позволяет делать снимки, сохранять их, редактировать и публиковать в Интернете. Microsoft NetMeeting 3, если верить описанию, поможет пообщаться с друзьями где-нибудь в Австралии, используя свой компьютер в качестве видеофона. Philips Vrecord предназначена для видеозаписи. Ulead PhotoExplorer 6.0 – это фотоальбом с возможностью рассылки снимков по e-mail. И, наконец, прилагаются прикольные игры Reality Fusion Gamecam, в которых используется ToUcam.

Подключается «глазок» очень просто – через USB-порт. Настройка камеры тоже проблем не вызывает. Дизайн довольно недурен, думаю, «коко» подойдет к любому компьютеру в любой обстановке. Удобная подставка поможет закрепить *ToUcam* на мониторе и позволит вертеть «глазом» в разные стороны и фиксировать его под нужным углом.

Казалось бы – это идеал! Но у камеры, увы (плачу горькими слезами, которые разъедают клавиатуру), есть один существенный недостаток: разрешение очень низкое и качество фотографий, сделанных с помощью программы Ulead PhotoExplorer 6.0, весьма среднее. Какую бы яркость вы не установили, снимки будут темными. Кроме того, на картинках проявляется синеватый оттенок. Правда, последний недостаток исправляет «заплатка», которую можно загрузить с Web-сайта Philips.

Хотелось бы отметить, что программа Spotlife очень удобна обилием функций. Она позволяет записывать видео со звуковым сопровождением (да, я чуть не забыл сообщить, что в камеру вмонтирован микрофон!), снимать фото, которые во многом превосходят сделанные в Ulead PhotoExplorer 6.0, и транспировать себя любимого в Глобальную Сеть. Видеозаписи получаются с разрешением 352x288, фотографии – 640x480, цвет 24-битный.

Зачем же нужно игрокам «всевидящее коко»? Эта вещица поможет изощренному «сетевому» геймеру существенно разнообразить жизнь. Любители *«Ил-2»* с помощью ToUcam смогут посылать видеоугрозы противникам в прямом эфире! А если у тебя, геймер, есть свой сайт, то камера позволит его украсить. Или представь, как обрадуется твоя любимая бабушка, получив от внука видеопривет и замостив твоей рожицей свой десктоп. (Кстати, ты уже подарил ей компьютер?)

Так что твори, брат-геймер! *ToUcam* тебе в помощь! И да пребудет с тобой сила!

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Philips** URL: **www.be.philips.com** ГДЕ КУПИТЬ: **C-Engineering** URL: **www.ceng.ru** ТЕЛ.: **(095)745-3644** ЦЕНА: **$40**

Первый взгляд:

Вырастаем до 17 дюймов

Ну и времена пошли: жидкокристаллические мониторы растут, как грибы. В мартовском номере нашего журнала мы описывали 15-дюймовый аппарат *AOC LM520A*, а сейчас познакомим тебя, прогрессивный геймер, с 17-дюймовым *AOC LM720A*. Иван Рогожкин

AOC LM720A



Монитор *AOC LM720A*: недорого и классно.

Чем же привлек нас этот аппарат? В первую очередь разумной ценой ($460), что для 17-дюймового экрана с разрешением 1280x1024 точек и углами обзора 130 и 110о совсем немного. Коэффициент контрастности равен 350:1; яркость фирма не указывает, но, судя по нашим впечатлениям, она достаточна для беготни по темным подземным лабиринтам. Благодаря малому времени переключения пикселей на экране *LM720A* можно играть в динамичные игры и смотреть видеофильмы.

Внешний вид устройства стал более строгим и нарядным. Окантовка экрана сделана из серебристой шершавой пластмассы, подставка по цвету напоминает уголь антрацит. Как и в 15-дюймовой модели, подставка позволяет лишь наклонять панель вверх-вниз, но не дает возможности регулировать высоту экрана над столом. В подставке находятся два миниатюрных одноваттных динамика с блестящими металлическими колпачками. К сожалению, в протестированном образце эти динамики звучали неприятно, искажая музыку и добавляя в речь гнусавые нотки. Если в тебе, дорогой читатель, пропадает клоунский талант, тебе понравится звук *LM720A*. Встроенный усилитель, тем не менее, работал не так плохо, как динамики – мы убедились в этом с помощью наушников.

Мало того, что аппарат всего за три месяца вырос на два дюйма и сменил название, он еще где-то потерял вращающуюся кнопку для управления экранным меню. С прискорбием сообщаю, уважаемый геймер, что четырехкнопочная система управления не столь оригинальна, как вращающаяся кнопка, но тоже вполне удобна. Экранное меню примитивнейшее, и это замечательно: запутаться в нем просто невозможно.

А теперь самое приятное известие: в отличие от 15-дюймовой модели, 17-дюймовая отлично отображала все оттенки серого, поэтому детали были хорошо видны и в тенях и на ярких участках фотографий. Краски выводились сочно и натурально, радуя усталые от непрестанных игр глаза сотрудников *CGW*. При наблюдении под углом цветовые оттенки менялись незначительно. Увы, белое поле выглядело слегка неравномерным по интенсивности, хотя и довольно чистым. Муаровые узоры появлялись лишь изредка.

Как ты, наверное, уже догадался, смекалистый геймер, эту статью я написал, глядя на экран *AOC LM720A*. Смею тебя заверить: текст на экране читался легко, глаза не уставали.

Итак, дорогой читатель, забудь о встроенных динамиках, и тогда монитор *AOC LM720A* отлично подойдет тебе для игр и работы на дому.

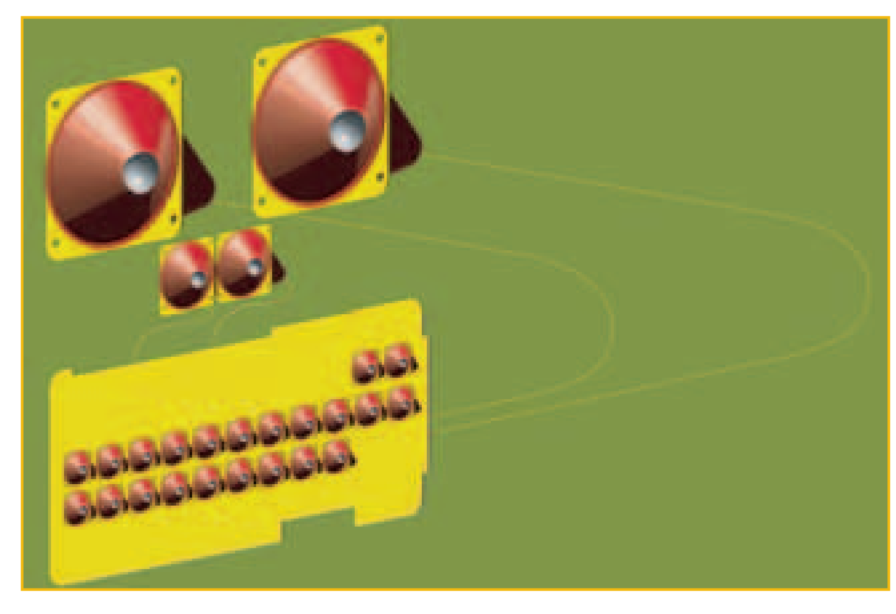
ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **AOC** URL: **www.aoc-europe.com**
ГДЕ КУПИТЬ: **«Пирит»** URL: **www.pirit.ru**
ТЕЛ.: **(095)974-3210** ЦЕНА: **$460**

УТОЧНЕНИЕ

В предыдущем номере нашего журнала на *с. 137* неверно указана цена компьютера *КИТ Super 4300M*. Правильная цена – $1930.

Крякнутый кейс Лойда

Музыка и скрежет. *Лойд Кейс*



Те из вас, кто читал мои ранние заметки, возможно, помнят, какое большое значение я придаю качеству звука в играх. Впрочем, назвать меня «аудиофилом», наверное, тоже было бы неверно – для счастья мне вполне хватает высококачественного MP3-звука, и я не впадаю в блаженный транс каждый раз, когда врубаю свою домашнюю аудиосистему.

Тем не менее, повторюсь, качество звука для меня весьма и весьма важно. В последнее время *CGW* довольно много писал о всевозможных колонках и звуковых картах, и сейчас мы попытаемся разобраться в царящем на сегодняшний день хаосе стандартов, устройств и систем. Поверьте, это будет ничуть не легче, чем сориентироваться в многообразии современных 3D-ускорителей!

Начнем с аудио-карт, установленных на материнских платах. Еще совсем недавно всерьез говорить о прослушивании звука с помощью устройств, интегрированных в «маму», было попросту неприлично. Потому что издаваемый ими звук был поганого качества и годился разве что для примитивного стерео. Кроме того, при проигрывании музыки эти платы издавали массу шумов – скрипов, скрежетов, тресков – и ощутимо шипели в моменты «тишины».

Сейчас все изменилось. На южном мосту материнской платы nForce2 от Nvidia установлен превосходный аудио-чипсет, оборудованный программируемыми многофункциональными звуковыми процессорами, способными в реальном времени генерировать звук стандарта Dolby Digital. Впрочем, даже значительно более скромный контроллер ICH4 I/O, установленный на большинстве материнских плат под Pentium 4, отлично подходит для воспроизводства многоканального аудио. А некоторые из «коробочных» материнских плат от Intel имеют даже вход для стерео-микрофонов. Понятно, что они вряд ли подойдут для студийной записи музыки, но для распознавания голоса – вполне.

Современные процессоры обладают огромной вычислительной мощью и способны одновременно выполнять большое количество задач, в число которых может входить, в частности, и проигрывание звука. Например, компания Via Technologies – еще один крупнейший производитель материнских плат – лицензировала для своего чипсета 8237 аудиотехнологию от Sensaura, позволяющую генерировать трехмерный звук в реальном времени – при условии, что ваш процессор достаточно быстр.

Вопрос: какой же CPU потребуется для получения нормального аудиоряда на звуковой карте, интегрированной в материнскую плату? Грубые расчеты (сделанные исходя из предпосылки, что нам требуется 32-канальный звук) показывают, что у P4-2.53 GHz на обработку аудио уйдет всего лишь 2-4% от его общей мощности. Разумеется, если игра поддерживает всевозможные звуковые навороты вроде расчета звукопроницаемости среды, потребляемая процессорная мощность возрастет, но, в любом случае, она не превысит 8%.

Означает ли все, сказанное выше, что PCI-ные звуковые карты пора выбрасывать на помойку?

Нет, не означает. Новейшие PCI-ные аудиобластеры не просто разгружают центральный процессор, но еще и имеют целый ряд полезных функций вроде поддержки стандарта 6.1 и проигрывания DVD-Audio. Кроме того, некоторые компании, например, Creative Labs, успешно действуют не только на хардверном, но и на софтверном фронте. Мы уже имели возможность ознакомиться с EAX 4.0 – последней версией технологии EAX от Creative, – в реальном времени демонстрирующей многонаправленные эффекты отражения звука на специально модифицированном уровне из игры *Jedi Knight II*. Впечатление потрясающее, доложу я вам!..

Эволюция звуковых плат продолжается. В самом ближайшем будущем широкое распространение должен получить двухканальный 24-битный звук на частоте до 192 KHz, – в то время как 6-канальный 24-битный звук на частоте до 96 KHz должен вообще стать самой обычной вещью. Intel сейчас вовсю продвигает свою новейшую разработку на поприще интегрированных аудио-систем под кодовым названием Azalia, которая должна исправить все проблемы нынешней системы AC97. Microsoft тоже непрерывно трудится над совершенствованием процесса обработки звука в Windows.

Иными словами, аудио-возможности современных компьютеров постоянно растут, и это особенно радует, если учесть, какой огромный прогресс был достигнут в данной области за последние годы. Неважно, наслаждаетесь ли вы звучанием Audigy 2 через десяток мощнейших колонок и сабвуферов, или же просто слушаете стерео через аудио-выход на материнской плате – сегодня PC-audio находится на высоте, о которой еще совсем недавно не приходилось даже мечтать.

Что же выбрать? Если вы считаете себя серьезным геймером, то, конечно, вам нужна полноценная PCI-ная звуковая карта - ведь современные компьютерные игры все более и более активно используют трехмерные аудио-эффекты. Причем некоторые из этих эффектов весьма ресурсоемки, и если в их расчете задействован центральный процессор, вам грозит серьезная потеря скорости. Единственное исключение сделано для владельцев Athlon XP – речь идет об упомянутом выше аудио-чипсете MCP-D на южном мосту материнской платы nForce2. Но будьте внимательны при покупке – на некоторых «мамах» nForce2 установлены чипсеты MCP-T, сильно загружающие CPU.

Впрочем, даже если у вас стоит плата nForce2 с чипсетом MCP-D, хорошая PCI-ная карта вроде Audigy 2 все равно не помешает. Подобные продвинутые железяки могут выполнять массу полезных функций и пригодятся вам даже в те редкие моменты, когда вы не играете. В конце концов, у компьютера, помимо игр, есть ведь и другие задачи, не правда ли?

ИЛЛЮСТРАЦИЯ ДЖОНА ХЕРСИ

Выжженная земля

Болванчики для тупых геймеров.

Разработчики игр держат нас за идиотов. **Роберт Коффей**

Помните, как в детстве вы играли в войну? Помните, как вы «стреляли» в своего приятеля, а он, гад, отказывался «умирать» под предлогом того, что вы якобы промахнулись, или потому что на нем каким-то волшебным образом оказалась непробиваемая броня, или потому что Господь решил как раз в момент вашего выстрела вознести его на небеса, а затем, убедившись, что ваш приятель является подходящим кандидатом для вестника Второго Пришествия, спустил его обратно на землю – ждать четырех Всадников Апокалипсиса... Помните, какой лютой ненавистью вы ненавидели в такие моменты своего дружка за то, что он играл не по правилам? Так вот, ребята, у меня для вас есть хорошая новость: эти самые пареньки заделались теперь разработчиками игр, и они дерут с вас за свои «творения» по 40 баксов, продолжая при этом самым нахальным образом нарушать правила игры – причем именно те правила, которые сами же якобы и установили.

Возьмем, к примеру, *Impossible Creatures*. Я готов без возражений принять базовую идею, положенную в основу данной игры: что имеется некая машина, способная скрещивать друг с другом совершенно чужеродные виды животных и создавать чудовищных, доселе невиданных существ. То есть идея, конечно, дурацкая и притянутая за уши, но, как говорится, бывало и хуже... Идем дальше: авторы *Impossible Creatures* хотят, чтобы мы поверили, что главный герой игры, Рекс Ченс, может отсасывать у животных ДНК с помощью магического ружья, стреляющего дротиками и способного, как только дротик воткнется зверюге в задницу, мгновенно передавать информацию, содержащуюся в ее ДНК, через весь остров – прямиком в машину, производящую проектируемых вами монстров. OK, я готов безропотно проглотить и этот бред. Но ведь, установив в своей игре такие, пусть и маразматические, но все же правила, авторы *Impossible Creatures* сами же ОТКАЗЫВАЮТСЯ играть по этим правилам!

Господа разработчики, объясните, пожалуйста, почему я не могу использовать свой супермагический дальнобойный дротик для того, чтобы отсасывать ДНК из вражеских гибридных существ?? Почему мне не разрешают выстрелить чертовой иголкой в задницу помеси электрического угря и гориллы и получить, таким образом, ее генетический код? Или хотя бы генетический код ее задницы?? Ну хорошо, допустим, что по каким-то причинам отсасывать ДНК у гибридных существ нельзя. Но почему я не могу заставить Рекса выстрелить в задницу самому себе или Люси, или рабочему, чтобы затем построить армию Рексо-бизонов, вооружить их ружьями и играючи вышибить мозги всем плохим парням на острове? Ребята из Relic установили в своей игре весьма странные, чтобы не сказать, дурацкие, правила, и при этом сами же отказываются их соблюдать! И это лишь один пример из множества...



Почему я не могу выстрелить иголкой в задницу помеси электрического угря и гориллы и получить ДНК этой несчастной твари?

Игрушка *James Bond 007: NightFire* не только не следует классическим правилам, действующим во ВСЕХ продуктах, носящих имя Джеймса Бонда, но и полностью игнорирует элементарные требования к реализму игрового процесса, которые соблюдают даже дошкольники в своих наивных детских игрищах. Простой пример: когда при игре в «войнушку» кто-то оказывается «убит», он временно выбывает из игры, и оставшиеся дети на время перестают с ним общаться. Совсем по-другому обстоят дела с плохими парнями в *NightFire* – они продолжают болтать со своими дружками и после того, как те падают бездыханными, получив пулю в голову. Кроме того, даже трехлетним детям, играющим в «прятки», хватает здравого смысла сообразить, что «прятаться» означает, по крайней мере, не наступать на пятки тому, от кого вы хотите скрыться. А еще детишки прекрасно понимают, что никакой суперагент не будет щелкать своей шпионской камерой прямо под носом объекта фотоохоты. И вы будете утверждать после этого, что *NightFire* – шпионская игра?!

Два приведенных выше примера – это лишь наиболее свежие и вопиющие иллюстрации того, как авторы игр нарушают ими же самими установленные правила и отказываются следовать в своих творениях элементарной логике. Враги в *Hitman 2*, которые, по идее, должны бдительно охранять вверенные им объекты, поднимают тревогу, только когда видят мертвые тела, – т.е. оставленные вами огромные пятна крови на стенах им абсолютно по барабану. А в *Ultima Online* меня, случалось, убивали кролики и козлы... Я, конечно, не самый сильный и ловкий игровой журналист в мире, но почему-то мне кажется, что маленького пушистого кролика я смог бы забить до смерти даже безо всякого оружия. А взяв его тушку за задние лапки и используя ее в качестве дубинки, я наверняка одолел бы и козла...

Когда-то нам, PC-геймерам, хватало мозгов на то, чтобы собственноручно редактировать файл himem.sys и создавать уникальные загрузочные конфигурации для каждой новой игрушки. И то, что мы соглашаемся считать придуманных игровыми дизайнерами космических тигров своими смертельными врагами, отнюдь не означает, что мы – идиоты. Пусть же разработчики, наконец, поймут это и перестанут нас таковыми считать!..

ИЛЛЮСТРАЦИЯ ДЖЕКА ХОРНАДИ

ВЫБОР БУДУЩЕГО

F 700B
Абсолютно плоский 17" экран, идеальное соотношение цена/качество

FL 1710S
17" ЖК монитор - совершенный дизайн, воплощение передовых технологий

ТЕХНОТРЕЙД
МОНИТОРЫ ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Дистрибуторская компания
г. Москва, ул. Зоологическая, д. 26, стр. 2
многоканальный телефон 970-13-83, факс 970-13-85
E-mail: technotrade@technotrade.ru

Акситек г. Москва (095) 737-3175
Аркис г. Москва (095) 785-3677, 785-3678
Виртуальный киоск г. Москва (095) 234-3777
ДЕНИКИН г. Москва (095) 787-4999
Дилайн г. Москва (095) 969-2222
ИНЛАЙН г. Москва (095) 941-6161
КИТ Компьютер г. Москва (095) 777-6655
М.Видео г. Москва (095) 777-7775
НеоТорг г. Москва (095) 363-3825, 737-5937
Никс г. Москва (095) 216-7001
Олди г. Москва (095) 284-0238
Радиокомплект-Компьютер г. Москва (095) 953-5392, 953-5674
Сетевая лаборатория г. Москва (095) 784-6490
СтартМастер г. Москва (095) 967-1510
Ф-Центр г. Москва (095) 472-6401, 205-3524
CITILINK г. Москва (095) 745-2999
Desten Computers г. Москва (095) 785-1080, 785-1077
EISIE г. Москва (095) 777-9779
ELST г. Москва (095) 728-4060
ISM г. Москва (095) 718-4020, 280-5144
NT - Polaris г. Москва (095) 970-1930
ULTRA Computers г. Москва (095) 729-5255, 729-5244
USN Computers г. Москва (095) 775-8202

ALTEX г. Нижний Новгород (8312) 166000, 657307
Авиком г. Пермь (3422) 196158
Алгоритм г. Казань (8432) 365272
Аракул г. Нижневартовск (3466) 240920
Арсенал г. Тюмень (3452) 464774
ЗЕТ НСК г. Новосибирск (3832) 125142, 125438
Интант г. Томск (3822) 560056, 561616
Клосс Компьютер г. Екатеринбург (3432) 659549, 657338
Компания НИТ г. Биробиджан (42622) 66632
КомпьюМаркет г. Саратов (8452) 241314, 269710
Меморек г. Уфа (3472) 378877, 220989
Мэйпл г. Барнаул (3852) 244557, 364575
Никас-ЭВМ г. Челябинск (3512) 349402
Окей Компьютер г. Краснодар (8612) 601144, 602244
Оргторг г. Киров (8332) 381065
Прагма г. Самара (8462) 701787
Риан - Урал г. Челябинск (3512) 335812
Технополис г. Ростов на Дону (8632) 903111, 903335
Фирма ТЕСТ г. Саранск (8342) 240591, 327726
Экселент г. Мурманск (8152) 459634, 452757

ТЕХНОТРЕЙД приглашает к сотрудничеству региональных дилеров и магазины розничной торговли.





COMPUTER GAMING WORLD, Russian Edition

ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM • HALF-LIFE 2 • DEUS EX 2 • ВСЕЛЕННАЯ BATTLETECH

ИЮНЬ • 06(13) 2003